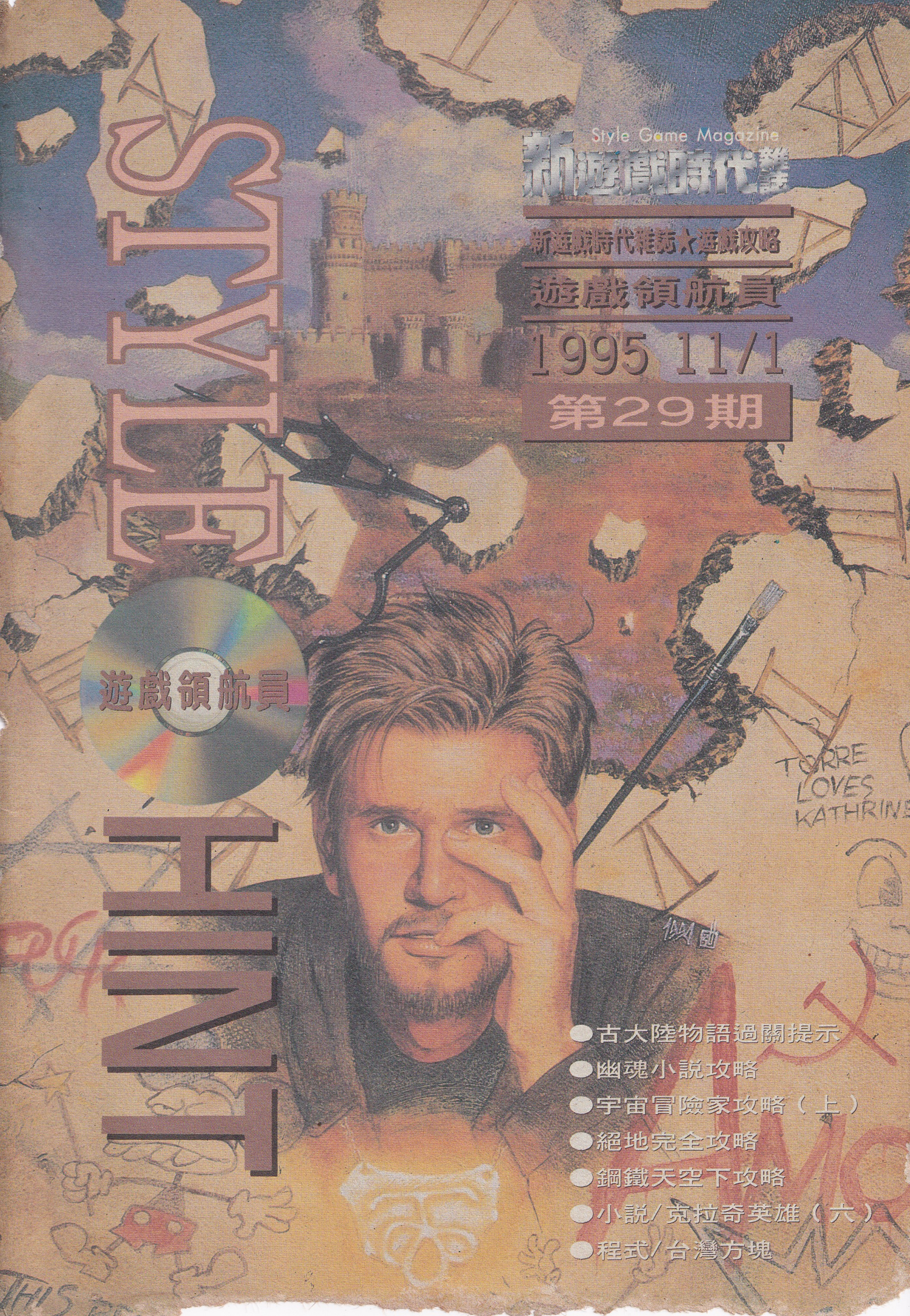


STYLE HINT

Style Game Magazine

新遊戲時代雜誌

新遊戲時代雜誌★遊戲攻略

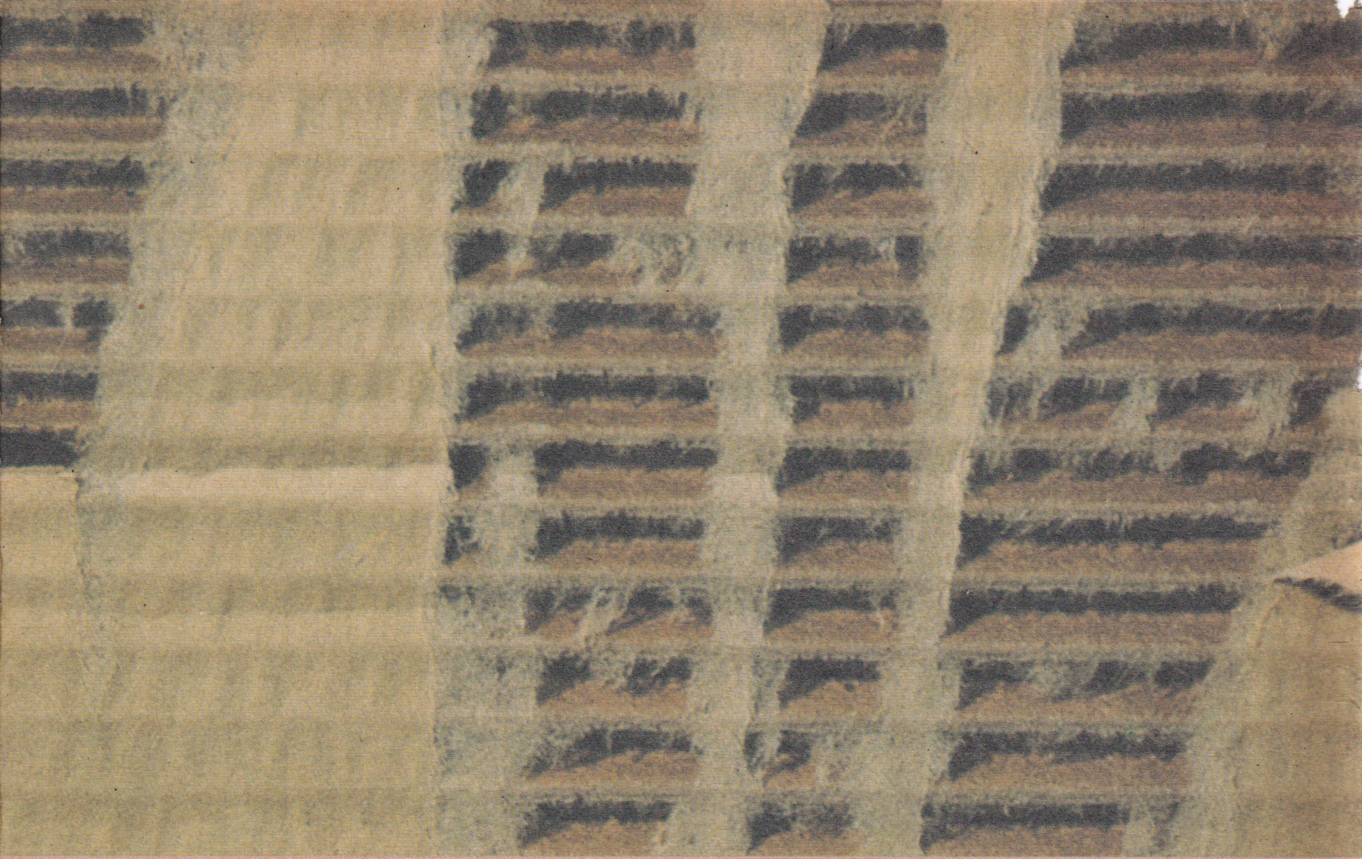
遊戲領航員

1995 11/1

第29期

遊戲領航員

- 古大陸物語過關提示
- 幽魂小說攻略
- 宇宙冒險家攻略（上）
- 絕地完全攻略
- 鋼鐵天空下攻略
- 小說／克拉奇英雄（六）
- 程式／台灣方塊



STYLE HINT

遊戲領航員1995 11/1

29

古大陸物語過關提示　吳國華……………… 01-04
幽魂小說攻略　張世松……………………… 05-19
宇宙冒險家攻略（上）　林秋芬…………… 20-25
絕地完全攻略　胡國愷……………………… 26-34
鋼鐵天空下攻略　王俊雄…………………… 35-39
錦囊密技　…………………………………… 40
ＲＰＧ小說／克拉奇英雄（六）　楊糧暢… 41-50
程式設計／台灣方塊　林聰良……………… 51-57

古大陸物語

◉撰文／吳 國 華



《古大陸物語》是款 RPG+SLG 型態的遊戲，因此在進行戰鬥時，除了注意團體作戰的戰略面外，尙必需掌握不同角色的成長狀態，以使整個軍隊在戰場上有著平衡的戰鬥力。而每個戰場上，大多有隱藏的寶箱散落在各個地方，其中有著許多強力的武器或不可缺的道具，千萬別錯過。全遊戲共 14 個關卡，以下就讓筆者爲各位簡單地介紹戰地中注意的事項、及每個戰場中的必要資訊。

注意事項

戰鬥

戰鬥共有直接攻擊及間接攻擊兩種，直接攻擊即是兩方的短兵相接，而間接攻擊則可分投射性武器及法術兩種。直接攻擊及間接攻擊都有被反擊的可能性，端看對方手中的武器性質，若己方爲直接、對方爲間接，則我方在攻擊時，對方便只有挨打的份，反之亦然，這個特性在後盤的戰爭中尤其重要，絕對不可忘記。

地形的移動與戰鬥的關係

森林、高地、城堡等等地形，對移動上有一定的妨害性，但反過來看，消耗移動力高的場所中往往有提高防禦力的特性，對於守方來說是較有利的。根據不同的角色，在不同的地形可得到不同的移動及防禦力，玩家們應掌握各角色特性，盡量將他們移往有利的地形中戰鬥。以第六關加入的三名有翼人來說，由於全都在空中往來，因此在移動上不受地形限制，只有防禦效果上有差別；對妖精來說，它們是森林中的王者；而矮人及狂戰士則是丘陵地上的強人，但在森林中卻是滯礙難行，這些特性在戰鬥中可要好好注意哦。

下面的附表爲各地形的防禦效果：

平地	道路	森林	丘陵	市鎭	淺灘	深海	城塞	城柱	城壁
10%	0%	20%	30%	50%	10%	0%	10%	40%	0%

等級昇降

在攻擊敵人、打倒敵人、或是受敵人攻擊時，只要不死均可得到一定的經驗值，每得到 100 點就可提昇一級，共可昇至 20 級；獲得經驗值的多寡則由雙方等級的差別高低來決定，敵強我弱，則經驗值的提昇就相當高，反之則低。某些職業在第 10 級時還可轉職，但在轉職時必需有特定道具才可以。而在戰鬥中陣亡後，雖可用道具或僧侶的法術使之復活，但每次復活時均會降低一級。另，昇級時能力的提昇並不固定，是由亂數來決定的，當然也有一定的方向，如以武力爲主的就主要在提高體力、攻擊力，以法術爲主的則提昇智力及魔法防禦等，不然到時戰士可變成了巫師了。

至於能力值的高低，並不是只能由提昇等級來達成，也

可購買道具來增強屬性，但這些道具的價值都不低，且各角色的成長有一定的上限，玩家們還是視情況而定。如矮人，對法術的防禦非常弱，就先由此處著手去增強他們的魔法防禦力，等到錢實在太多時，再一口氣提昇全部的屬性。

武器、防具、道具、法術

遊戲中並沒有法術、防具的設定，僧侶可說是遊戲中唯一會法術的職業（吟遊詩人不算會法術），因此這兩項可不談。至於武器、道具的取得，可由城市中購買、隱藏的寶箱中、打倒的敵人身上等數種方法取得。這些物品若是已無用處時均可拿去買賣，以免佔去有限的道具欄。武器的使用上除了有職業的差別外，等級不夠也是一個限制。

敵人

遊戲中提供了不少敵軍角色，在這些嘍嘍裏有些要特別注意的，它們的威力有時常會影響到整個戰局。

a. 魔法師、召喚師、精靈，這三種職業都有召喚魔物或妖精的能力，若是能力可及，應將它們列入首要的擊倒對象，以免無窮盡的敵人將己方拖垮。

b. 至於鬼魂及不死族，雖是成群結隊，卻非常懼怕牧師、祭司等聖職人員，幾乎是一擊就可將他們擊斃。

c. 忍者，常會埋伏在必經的道路上，若是落單而受到圍攻時，很難能倖免。

編隊及攻擊方式

在這個遊戲中，由於各角色均有其獨特的長處，因此協同作戰是理所當然的事，千萬不要在遊戲中逞英雄，那些舉動通常只會讓自己又成了狗熊。遊戲設定中，只要主角陣亡即告結束，在出陣時，盡量讓主角包圍在陣地之中，讓主角負責打落水狗就好了。至於陣形，可以高攻擊力、高體力，且兼具直接攻擊及間接攻擊能力的騎士爲前鋒，最中間當然爲主角，兩翼左方以狂戰士及召喚師，右翼則爲高等妖精，陣尾中由僧侶擔當，陣尾兩側是防禦力最弱的魔法師，至於有翼族則在陣尾兩側待命，以其高機動力作爲救援的最佳人選。

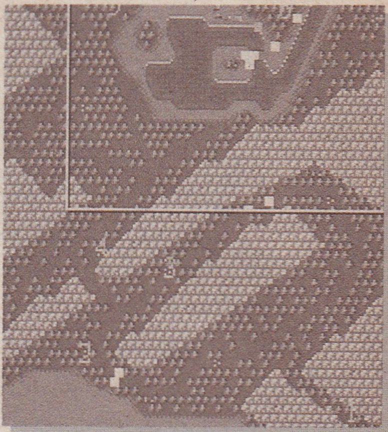
騎士 野蠻人 騎士
狂戰士 召喚師 武士 高等精靈
有翼族 魔術師 主祭 魔術師 有翼族

若以上述的方式組隊，則實際上的隊員數是足夠組出兩個小隊，一組負責主要的目的區，另一組則用來探勘未知的地區，或是突如而來的敵方援軍。

各關重點簡述

前三關由於相當容易，請各位自己多加努力，筆者由第四關開始爲各位指出寶箱所在，及行進時應注意之事項。

第四關：精靈森林

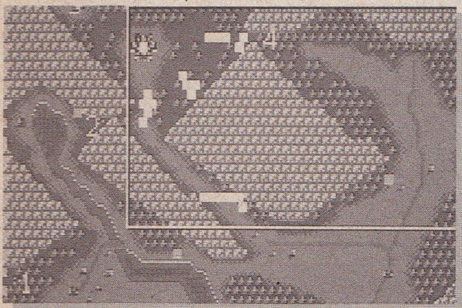


經過了前三關後，各位該知道寶箱往往是藏在花叢之中吧，但在此關中的花叢內卻藏著陷阱，往往一踏上後就被運至陌生之處，甚至是敵大軍所在，各位可參考附圖中所標示的6個號碼，這些是真的藏有寶箱之處，至於其它就是陷阱了。

此關位於森林深處，對於矮人族來說，行動會變得非常不便，而敵方往往又抱著打不過就跑的戰術，若此時你只顧著追敵的話，很容易將整個隊伍打散而分化了自己的實力，這將會使攻克此關的時間大爲延長。建議各位只要將礙事的踢開即可，不必真的趕盡殺絕。

第五關：凱・拉庫利城的攻防

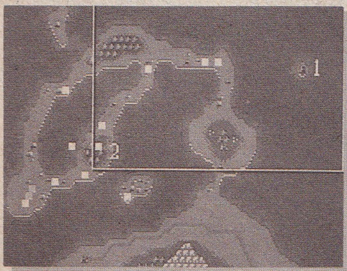
由地圖上看去，似乎前進



的路線只有正中央，但實際上眞正能夠達到城堡的只有右上方一個封鎖的山區（附圖中編號4），一開始將部隊分成兩部，以大部分力量向右上方去，至於最左方被包圍的山脈中有著矮人轉職用的「剛力之斧」，就以矮人向左方繞去取得1號的剛力之斧後，再向最左下的村落而去，那兒有位新成員伊旺，他會帶著鑰匙加入隊伍。而在打開山路後，不必急著前進，因爲進路只有一條，一進入就會遭到圍攻，應先在右方布好陣勢，讓敵人一個個的進來送死。之後再將城主除去，此關即告結束。

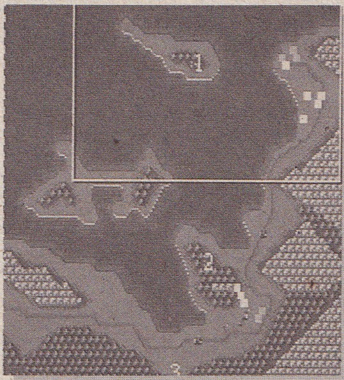
第六關：封印之島

首先要往左下救出米莉亞，她會加入隊中，再將米莉亞移至右方唯一出路和守衛阿麗娜談話，就可將翼人族的三



姐妹一齊納入自己的軍中，再至右方的一小孤島上找出寶箱，並用下道具，即可將陸路浮現出來。由於通往敵首領的路是狹長型，各位只好多花些耐性了。

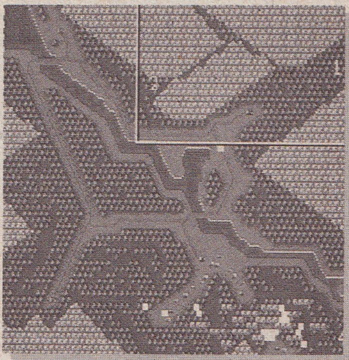
第七關：夢魔



這個城市的市民均被夢魔所控制，在此關的右方可看到大群的市民所組成的軍隊，利用剛加入的翼人們由海路繞至假夢魔身後，很輕鬆即可打倒她。而此去的路上最好能速戰速決，因爲對方的魔法師會不斷召喚怪物來阻撓，而標示3的地方又會不停的湧入敵人援軍，建議將我方軍隊分成兩隊，主力在前，小部隊斷後。

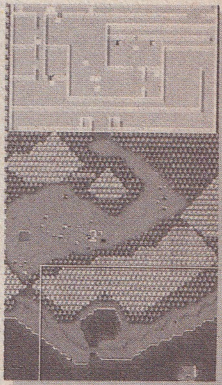
第八關：邪眼

此關地圖變得相當龐大，主要的敵人梅杜莎位於右下角被群山包圍之處，在她的四周都是威力強大的魔法師，因此必需先除去其四周的魔法師後才有辦法攻入。在圖中的四個寶箱中藏有一把封魔槍，是對



付梅杜莎的利器。而左下角看似最少敵人的路徑上，卻埋伏著爲數不少的忍者，千萬不可大意。

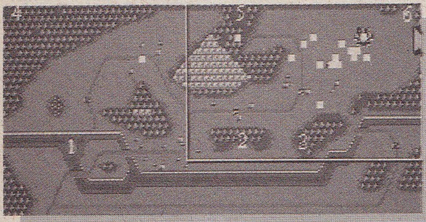
第九關：黑騎士



一開始我方位於地圖的最下方，此關難處並不在漫長的路程及衆多的敵人，反而是在城中的路徑上。由地圖上可看到城中有許多不死族，包括幽靈及骷髏，其中幽靈還會不斷的再生，雖不致成大礙，卻會阻止部隊的前進，因爲城內幾乎都是單行道。在城中先以妖精及僧侶作先鋒，待將入城左上角的玫兒救出後，這條路就可算清除，而後再以可作間接攻擊的部隊攻進城內的最右上角處，打開密道後就可直奔黑騎士了，不過這個黑騎士只不過是個幻影，眞正的決鬥還在後頭。

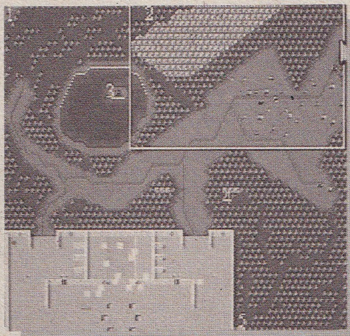
第十關：黑暗侯爵

此關並不困難，只要將會



召喚的魔法師打倒，頭目吸血鬼要比想像中的容易得多。此關可將等級不高的僧侶作先鋒，讓她們在此關大幅提昇等級後，其恢復法術也會隨著成長。

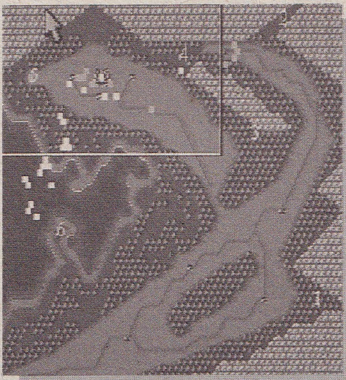
第十一關：聖劍



此關必需兵分二路，同時踏上城門兩側的開關（用擴大畫面較易看清楚），城中並無其他的陷阱或特殊機關，只是需要耐性而已。打倒此關頭目後，雅克將拿到聖劍，並瞭解自己的身世。

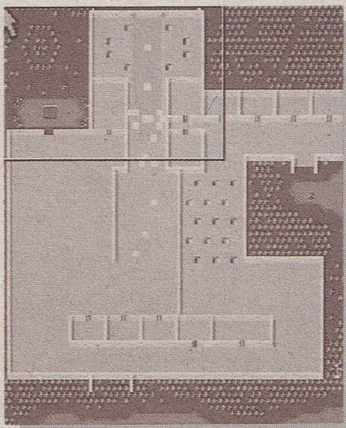
第十二關：對決

此關開始敵人強度又提昇，在前面的路途上要盡節省時間，且盡量不要浪費道具，因爲一開始所有的魔法師就會全力召喚魔物，等到主角們到達地圖上半段時，大概早已佈滿了怪物。將主要目標先放在



這些魔法師身上，雖然可能要花些時間，但絕對值得；中盤時海上會不斷地飛來敵方援軍，但這些飛鳥並不強，只是數目特別多而已，留一兩員大將在左上角的海灣處就足夠抵擋了。在城堡外圍的小碉堡必需以自軍佔領，否則敵軍會源源不斷的從中湧出。至於黑將軍，攻擊力強，且可作兩次的連續攻擊，小心。

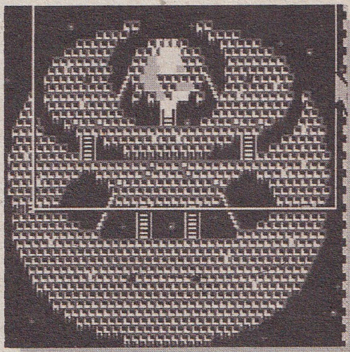
第十三關：菲爾沙利亞



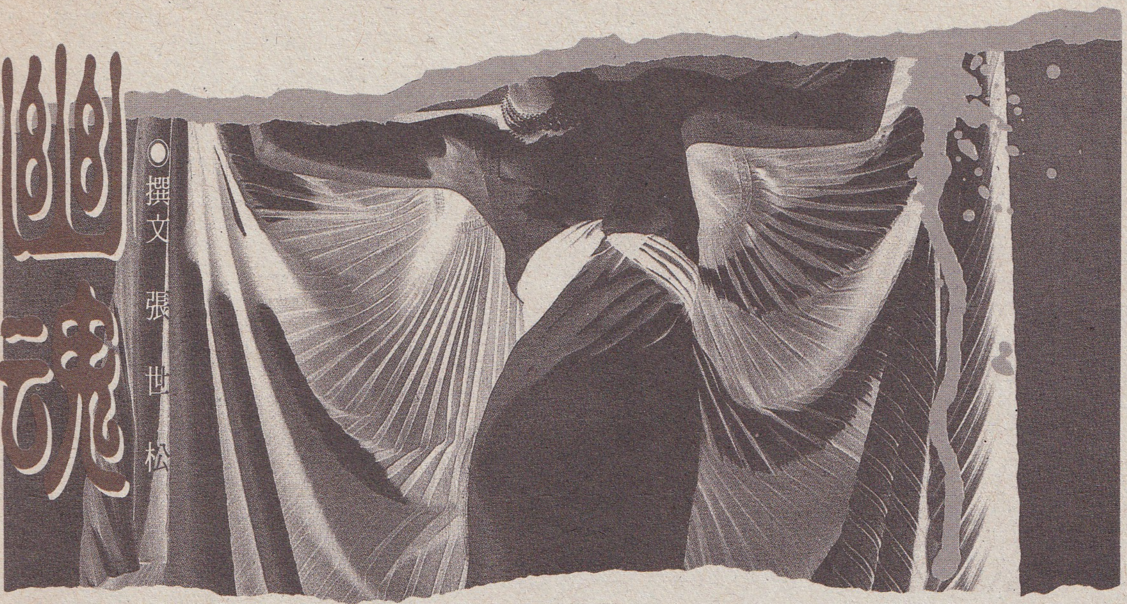
這關其實應算是14關中最難的了，從右方進入城中後，一路上的敵軍如潮水般湧來，各位可注意到左方是一群魔法師，與12關同樣，一開始就會召喚魔物，因此千萬別浪費時間，在一開始的右上一排的寶箱沒什麼看頭，能不拿就別拿了，除非各位都還沒轉職，但其下的就不可錯過，尤其是一把屠龍槍，絕對要拿。在左方要通過魔法師這關時，各位會發現要將門一層層的踩開，但此處千萬別單槍疋馬的衝入，因爲當你踏下最後一個開關時，左方的所有牆壁將同時消失，各位將在此一次面對所有的召喚魔物及魔法師。因此，在由左方算來的第一、二個房內將隊型整好，以兩名隊員交替式的去打開其他通道才是上策。

至於本關黑暗皇后，其魔法力高強無比，各位要有犧牲一些隊員的心理準備了。

第十四關：魔界決戰



好不容易來到此關，這裏沒有任何隱藏的秘寶，只有爲數衆多的敵人，經過前面的重重考驗，對各位應不是難事吧。此關中筆者也沒什麼好建議的了，加油吧！



幽魂

●撰文 張世松

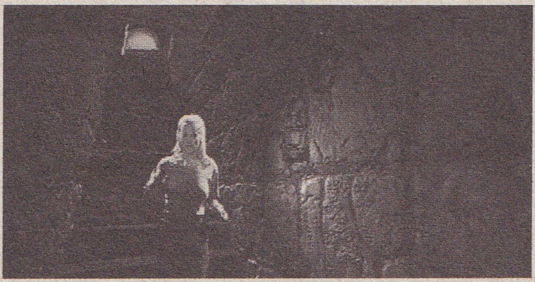
第一章　10月16日星期日早上9點

愛德琳正在沖泡著咖啡，他的丈夫唐邊打著哈欠邊走了進來，因爲昨天晚上愛德琳做了一場惡夢把他給吵醒，不過也因此兩人共度了非常甜蜜的夜晚。唐認爲愛德琳一定是因爲剛搬進新家不習慣，所以才會做惡夢，但是愛德琳總覺得這棟屋子有點怪怪的，唐卻以爲這是房屋的裝潢風格過於藝術之故。愛德琳接著說道，她想慢慢把打包的東西給整理出來，而唐則說他看上二樓一間閒置的房間，準備要把它改造成自己專用的沖洗暗房。木桌上面擺著一個紙盒子，愛德琳打開來看之後，發現裡頭放的是一個唐在聖誕夜送給她的小雪人，兩人互相調侃一番之後，便各自離開去做他們的事情。

愛德琳注意到木桌旁邊有一扇木門，裡頭伸手不見五指，她打開右上方的吊燈之後，發現這原來是存放精美餐具的小隔間。愛德琳看到地上放著一張手工細緻的踏墊，不禁用手輕輕地撫摸，卻感到下面好像還有個東西存在，掀開踏墊一看底下有扇通往地下室的暗門，不過愛德琳怎麼拉就是拉不動。

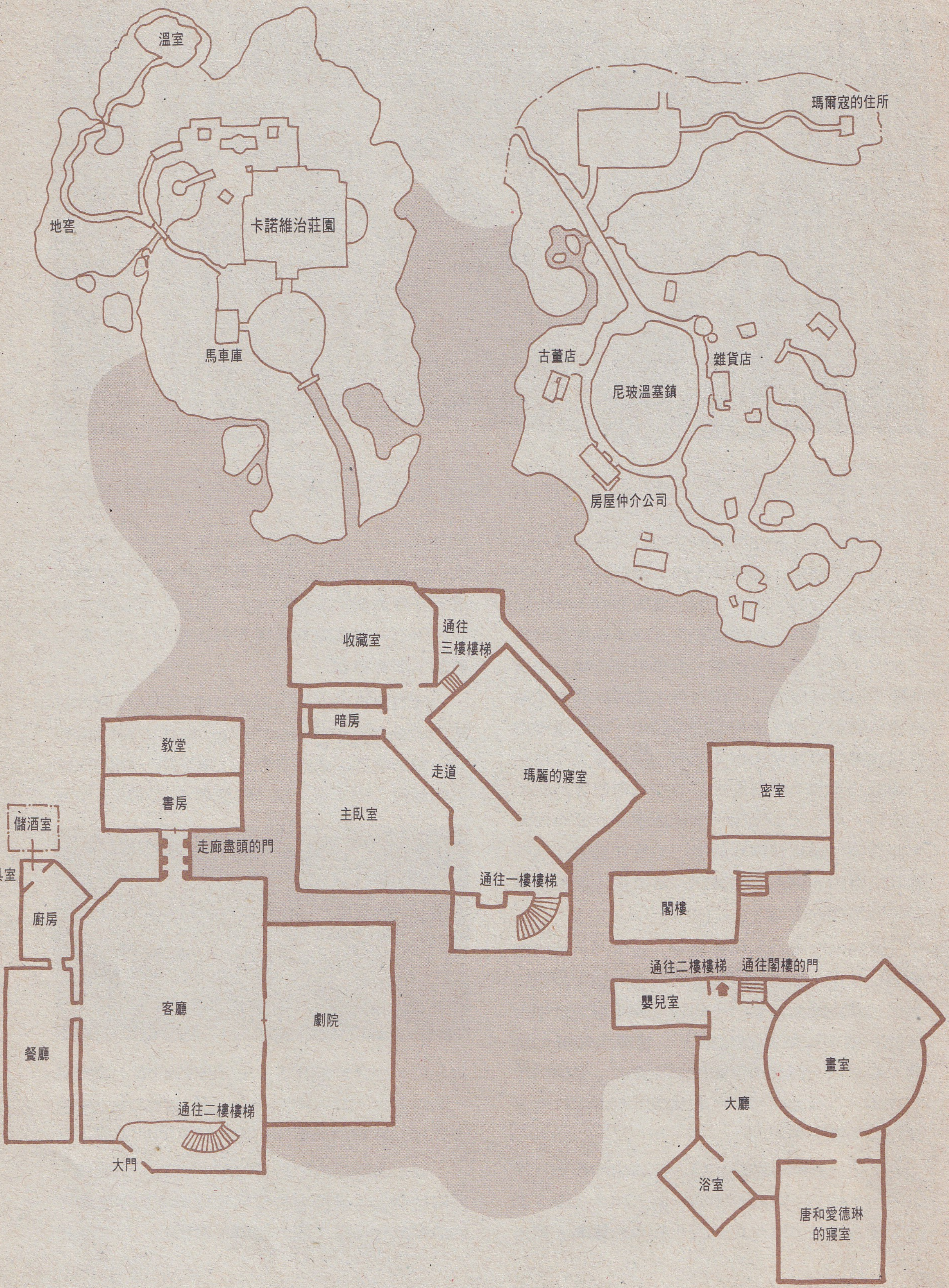
愛德琳打開靠牆的木櫃，裡頭放的都是日常小用品，她順手拿起裡頭的一盒火柴盒之後，來到有著古老的木製坐椅與巨大餐桌的餐廳。餐桌的盡頭掛著一面相當巨大的鏡子，愛德琳便對著鏡子整理儀容一番，壁爐的火燄依然熊熊地燃燒著，一旁擺著用來攪拌柴火的鐵鉗，愛德琳猜想也許用它可以撬開餐具室的那扇暗門，於是順手拿起了那隻鐵鉗。

回到餐具室之後，愛德琳利用鐵鉗慢慢地將暗門的縫隙撬開，最後奮力一拉終於將門給打開。愛德琳取出火柴盒點火，眼前有一道通往底下的石梯，眼看著火燄即將要熄滅的同時，她取



出另外一根火柴點亮了左方牆壁的油燈。這裡是一個儲酒室，巨大木桶佈滿了厚厚的灰塵，愛德琳在地上拿起一之鐵鎚之後，就又回到了樓上。

經由餐廳左方來到了寬敞的客廳，在壁爐一旁的沙發上，愛德琳的愛貓史班斯正在休息著，她拾起放在地毯上頭的報紙。客廳的一角擺著轉

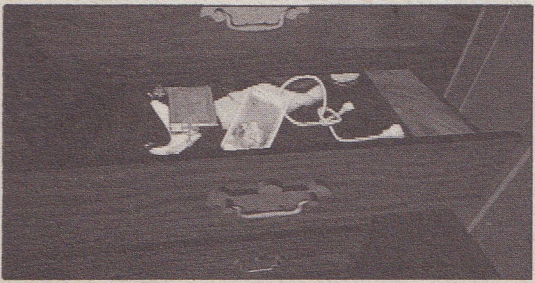

溫室
地窖
卡諾維治莊園
馬車庫
瑪爾寇的住所
古董店
雜貨店
尼玻溫塞鎮
房屋仲介公司
收藏室
通往三樓樓梯
暗房
走道
瑪麗的寢室
主臥室
通往一樓樓梯
教堂
書房
儲酒室
走廊盡頭的門
餐具室
廚房
客廳
劇院
餐廳
通往二樓樓梯
大門
密室
閣樓
通往二樓樓梯
通往閣樓的門
嬰兒室
畫室
大廳
浴室
唐和愛德琳的寢室

緊發條之後就會自動演奏的豪華鋼琴，酒吧底下的架子整齊地排列著各式各樣的美酒，愛德琳順手拿起其中一罐看了一下後又放了回去。

客廳當中有條往裡頭延伸的小走廊，盡頭的那扇門無論如何就是打不開，另外一扇更爲古怪的大門也是同樣的情形，愛德琳猜想交屋的時候可能遺漏一些鑰匙沒有交給唐吧？巨宅大門一旁擺著古老的算命機，愛德琳取起退幣口的硬幣再投進去，結果打開紙籤一看卻得到莫明奇妙的警告（註1）。

愛德琳順著樓梯來到了二樓，進入右方的房間裡頭，這間臥房帶有較爲樸素的感覺，她在前方櫃子上面發現一副吉普賽紙牌，於是將它給收了起來。愛德琳在化粧台抽屜當中發現到一封信，信中瑪麗不斷地傳達出她對於他丈夫的恐懼，並希望這位她心目中的天使能夠保護她，帶她一起遠走高飛以便逃離她丈夫的控制。

愛德琳接著進入左方的房間，她看到化粧台桌上有個珠寶盒，有一枚紅戒指還特別被收藏在絨毛硬盒裡面，在一旁的櫥櫃當中則發現到裡頭有個裝著三根香煙的鐵盒。房間的黑色床鋪看起



來相當柔軟，愛德琳於是想要躺著休息一下，突然，在半夢半醒之間從床鋪的底下伸出一隻隻的手抓住愛德琳的四肢，其中一隻手還想要摀住愛德琳的嘴巴，愛德琳在掙扎之餘不禁大聲吶喊起來。唐聽到愛德琳的叫聲之後趕緊跑了過來，原先抓住愛德琳的衆手們早就消失，她十分害怕地跟唐說那張床剛剛想要抓住她，唐一直勸她先冷靜下來，接著坐在床上表示什麼事情也沒有，他認爲愛德琳的想像力本來就過於豐富，所以在閉眼休息之餘產生了無謂的幻象，唐確定沒有事情之後便回去繼續工作。

驚魂未定的愛德琳跑到走廊盡頭的左方房間找唐，唐正站在洗手台前面檢查著，卻因爲愛德琳的到來分心而不小心割傷了手指頭，唐請愛德琳將扳手遞給他，她並且打開水龍頭測試看看，唐說可能還要再修理一下才能夠弄好，愛德琳爲了要讓唐專心工作，所以就決定到隔壁的房間瞧瞧。

這似乎是一間收藏室，裡頭擺有各式各樣奇奇怪怪的東西，古老的留聲機及與古色古香的鏡子，在其中間陳設了一張巨大的木製古怪椅子，當愛德琳想要碰它還被電了一下，她只好放棄繼續研究的好奇心。

愛德琳順著樓梯來到了三樓，右手邊是一間嬰兒房，牆上還掛有發黃的照片，白色衣櫃上面擺著一個布熊玩偶，愛德琳想要將它拿下來看時，卻發現玩偶的頭掉了下來，她只好撿起來並且歸回原位。房間的角落放有一張搖椅與嬰兒床，奇怪的是床上似乎瀰漫著一團揮也揮不去的灰塵，愛德琳用手摸了一下之後依然是疑問重重。



走廊盡頭的左方是個圓形的巨大房間，房間內長沙發旁邊的桌上放著一個不明用途的物品，黑色方盒的上面頂著一根透明的玻璃柱。房間另外一角整齊地放著作畫的工具與顏料，一幅已完成的小油畫被擺在地上，那是蕾諾拉的作品，巨大畫架上面擺的則是一幅畫到一半的畫（註2）。

對面房間就是她與唐的寢室，她看到被打開的筆記型電腦不禁覺得有點奇怪，她記得已經將電腦給關了起來，也許是她記錯了，愛德琳如此想著，再順手將電腦重新關閉。

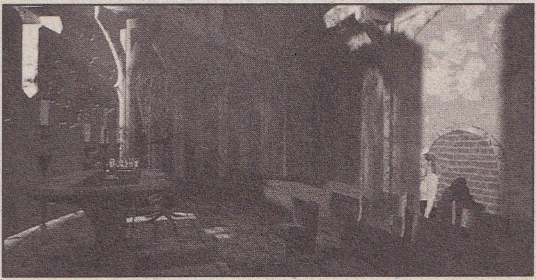
過沒多久，愛德琳決定開車到附近的尼玻溫塞鎮去逛逛，不巧的是由於今天是星期日，所以大多數的商店都沒有營業，愛德琳看到房屋仲介



公司還開著，於是進去問問房子的事情。營業員鮑伯從檔案裡頭找到了唐的資料，並想起他是位有名的攝影家，在各大雜誌上面都有他的作品刊出，而愛德琳是一位著名的小說家，但是從來不看書的鮑伯當然對愛德琳沒有什麼很深的印象。愛德琳質問著鮑伯，是否真的有將房屋所有的鑰匙都交給了他丈夫，鮑伯堅持已經全部交出，她帶著懷疑的眼光打開檔案櫃一看，馬上就發現到還有一把大鑰匙在裡頭。

回到家中之後，愛德琳用那把鑰匙順利打開走廊盡頭的門，原來裡頭是間很大的書房，書架上面的書本盡是一些談論惡魔死亡之類的奇怪品味。書架的旁邊有個廢置已久的火爐，當愛德琳抬頭觀察之餘無意中弄掉了牆上的磚塊，她透過空隙往裡頭一看，才發現裡頭好像還有個小教堂。

大書桌上面擺著一本雜誌，裡頭有一篇在1887年報導關於卡諾在倫敦埃及劇院的一場奇幻魔術表演，而房間另一頭有張小書桌，抽屜裡頭有封卡諾的親筆信函，提及發現一本相當珍奇的魔法書。愛德琳拿起放在桌角的小雕像，再仔細一看原來是把拆信刀，靈機一動的她於是利用它將牆上磚塊的縫隙挖大，一塊塊磚頭就這樣被愛德琳取下，最後終於清出一個可供人自由進出的洞口來。



教堂的桌上擺著一本厚厚的書，愛德琳將它放在旁邊的架上，她打開書本的扣子翻開一看，原來這是卡諾的族譜。此時，原本壓在書本底下的鐵盒子鎖軸忽然往旁邊移動，扣住鎖孔的鐵片也就因此掉了下來，愛德琳聽到聲音之後走了過來，她撿起地上的鐵片，發現好像放不太回去，在好奇心的驅使之下打開了鐵盒。愛德琳感到一股強光從她眼前飛過，接著她就聽到唐的慘叫聲，於是趕忙跑回到二樓，發現唐倒在洗手台旁邊的地上。唐說好像有個光亮的物體朝著他的頭撞過來，不過他想他大概是太累了，還好洗手台也已經修好了，唐決定先回到三樓的寢室休息一下，稍晚再下樓吃晚餐。

第二章　10月17日星期一早上10點

愛德琳正在用筆記型電腦努力地構思她最新的作品，唐此時卻氣沖沖地走了進來，責罵愛德琳怎麼還沒有幫他買清潔劑回來。愛德琳說她不曉得有這麼一回事，唐卻說他早就說過好幾次，並且還說以後不要再跟他要求任何事情後便憤怒地走開。

愛德琳無端遭受指責心裡頭很不高興，她將電腦關了起來，再翻翻抽屜找出了一張五元鈔

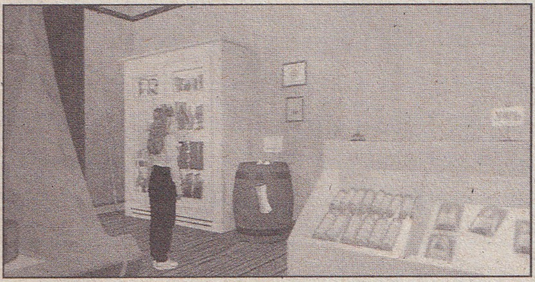
票，然後再回到二樓想要找唐一問究竟。愛德琳問唐在裡頭做什麼，唐只是輕描淡寫地說沒有什麼，並且要她沒事就趕快走開。愛德琳才剛剛走下樓梯，就聽見音樂聲響起，她走回到二樓的收藏室，原來是留聲機正在播放唱片，難怪會弄得這麼吵。

愛德琳決定好好地到處看看，熟悉一下環境。大門前的圓形花園旁有幢石造屋，照它的外



觀看起來有點像是馬廄，不過愛德琳卻無法把大門給打開。愛德琳穿過鐵欄杆小門，走過鐵橋來到了對岸，前方小徑盡頭有個小小的石頭建築，看起來像是一個地窖，不過讓鐵門擋住了去路。地窖的旁邊還有一條通往山崖的小路，但是因爲兩邊山丘中間的間隔過大，愛德琳無法跳過去，只有放棄前進的打算。愛德琳沿著原路走回鐵橋頭，再往旁邊步行到另外一座較爲簡陋的鐵橋，在對岸橋頭的不遠處就是通往家中餐廳一旁的後門。

接著，愛德琳來到尼玻溫塞鎮的雜貨店，準備替唐購買他所要的清潔劑。愛德琳看到商店後頭有免費的湯骨頭可以拿取，於是順手拿了一根，接著愛德琳詢問老闆有沒有賣清潔劑，老闆



轉身隨手拿了一瓶起來，並且提醒要小心使用以免灼傷，她拿出五元鈔票付帳，從老闆手中拿回零錢的愛德琳看看一旁的樂捐箱，便順手將零錢給投了進去。

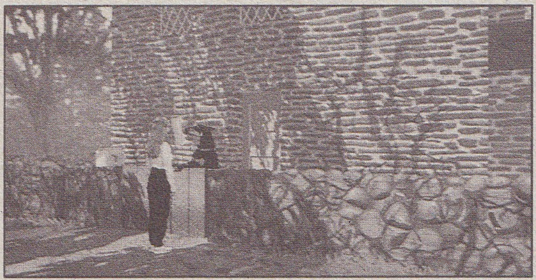
哈維告訴愛德琳一些關於卡諾維治莊園的事情，還說莊園依然殘留有卡諾這位魔幻師的心，即使已經過了一百多年，奇怪的事情還是不斷的發生。愛德琳想要進一步追問實情，哈維則說其實他也不是很清楚，不過鎮上有個名叫做瑪爾寇的老人，他已經有一百多歲，當初曾經與卡諾一起住在莊園過，他應該曉得很多相關的事情。

愛德琳走進古董店裡頭，老闆娘正在跟客人講電話，對方堅持只想要買十九世紀的飾品，老闆娘保證絕對會留意之後掛斷了電話。愛德琳注意到玻璃櫥窗裡頭擺著一個相當漂亮精美的十字架，老闆娘說這個十字架並不算太古老，是屬於



十九世紀初期的東西，而且還說只要兩千兩百元就好，原來老闆娘所說的不多居然是這麼多。

後來，愛德琳又找老闆娘聊天，說她才剛搬來這邊不久，當老闆娘曉得愛德琳就是寫專門恐怖小說的那個愛德琳之後興奮不已，並且跟她要了一份親筆簽名。老闆娘--露是這個小鎮的包打聽，她說瑪爾寇是一個很奇怪的人，幾個月難得見他露臉一次，艾瑟兒是他的管家兼護士，他大概已經有一百一十歲，看起來好像會長生不老一樣，鎮上很多人都稱他爲巫師，但是露並不相信這一套。露還說想要見到他本人簡直是難上加難，除了艾瑟兒的阻礙之外，瑪爾寇本人也不怎麼喜歡會客，他就住在鎮外的木橋旁邊。



愛德琳回到木橋旁邊，發現不遠處果然還有一幢房屋，沒有想到一靠近大門就出現一頭兇惡無比的大狗，一直對著她大叫，愛德琳打開木門旁邊的信箱，裡頭有一封寫給瑪爾寇先生的信，她的確是找對地方了。愛德琳拿出剛剛在雜貨店得到的湯骨頭，大狗一看到之後便咬著骨頭乖乖地走到一旁，愛德琳才得以進到大門。

愛德琳敲了敲大門，由瑪爾寇的護士艾瑟兒應門，她向艾瑟兒表示她剛剛搬到卡諾維治莊園，因為聽說瑪爾寇在年輕的時候曾經跟卡諾住在一起，所以想要跟他請教一些問題，沒想到艾瑟兒卻說她不想瑪爾寇受到過多的驚嚇，而且他也不好客，便拒絕了愛德琳。

愛德琳不得其門而入之後只有先回到家中，發現到馬廄的大門居然被打開了，她於是走進去一探究竟。愛德琳好像聽到一些微小的聲響，不禁大聲地問有沒有人在，她走進中間關馬的馬房時，忽然喵的一聲嚇了她一大跳，跳到她懷中的原來是她的愛貓史班斯。愛德琳不禁摸摸愛貓的頭，叫牠以後不要再這樣子。

愛德琳看見馬廄左方火爐處的地上整齊地擺著水壺、平底鍋與鍋子，看起來好像有人剛剛在這邊煮東西，正當她納悶的時候，唐忽然出現拍拍她的肩膀，他質問她為何在這邊，她說她只是跟他一樣到處看看而已，當唐看到地上那些餐具的時候不禁大怒，他說他就知道在這個島上還有別人存在，他憤怒地將地上的餐具踢得一團亂，並且要求愛德琳沒事最好待在屋裡頭不要到處亂跑，然後轉身掉頭就走。

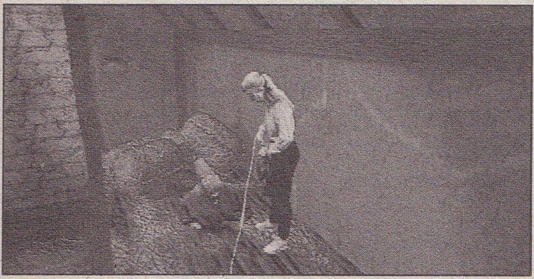
愛德琳想到唐要的清潔劑還沒有拿給他（註3），於是就上樓準備交給他，唐打開原本深鎖的大門，拿起她手中的清潔劑後不太甘願地道謝。愛德琳詢問唐是否有不對勁的地方，他只是拼命地叫她走開不要理他，甚至當愛德琳詢問晚餐要吃些什麼時，換來的只是冷冷的回答，讓愛德琳十分難過。

第三章　10月20日星期四中午12點30分

愛德琳與唐坐在外頭草地上野餐，唐直說工作還沒有做完，愛德琳勸他要放輕鬆一點，沒有想到換來的是一陣抱怨聲，此時唐突然覺得頭很疼，於是決定回房休息一下。正當愛德琳收拾好餐具，並且準備將紅毯收起來的時候，無意間發現前方的大樹後好像有個人躲在那裡，不過她擔心唐的情況，於是決定先上樓瞧瞧。唐將毛巾放在額頭上面躺著，愛德琳關心地詢問，結果唐只是不耐煩地說有好一點，不過叫她不要來吵他，她聽了之後很不高興地回到了樓下。

正當愛德琳在大樹旁張望的時候，一位個頭高大的男人抓住她的手，他說他的名字叫做塞瑞斯，他媽媽在馬廄遇到了困難，請愛德琳趕快前往協助，弄不清楚怎麼一回事的她也只有親自到馬廄一探究竟。塞瑞斯拉著愛德琳走到馬房前面，原來馬房的天花板破了一個大洞，塞瑞斯的媽媽整個人被卡在中間動彈不得，並且不停地喊痛。

愛德琳爬上樓梯來到上層，她拿起一旁的鐵耙，並且請塞瑞斯的媽媽用雙手緊握著，卻怎麼樣也拉不出她來。愛德琳望了望四周，發現牆壁上裝有掛著繩子的滑輪架，於是她用鐵耙把滑輪架給勾過來，再用繩子一端的鐵勾勾住了塞瑞斯媽媽的腰際，再請塞瑞斯握住另一端緩緩拉下，

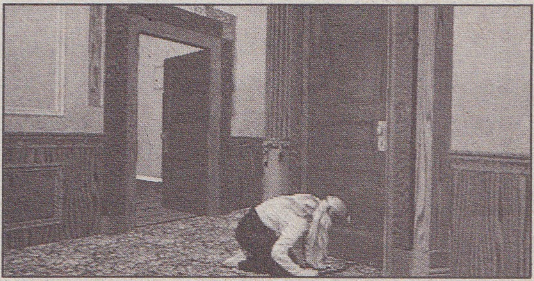


最後順利救起了塞瑞斯的媽媽。愛德琳仔細觀察腳下的破洞，發現原來底下有根突出的鐵釘在那邊，難怪塞瑞斯的媽媽直喊痛得要死，愛德琳便用鐵鎚將鐵釘給拔了起來。

塞瑞斯的媽媽怪他的兒子讓她變成這樣，並且謝謝愛德琳的幫忙，她說她的名字叫作哈莉特，那是他的兒子塞瑞斯，他的腦袋老是少了一根筋，什麼事情都做不好。愛德琳爬下樓梯之後，哈莉特再次跟她道歉，愛德琳則說意外是經常發生的，不過這是私人的地方，請他們趕快離開這裡。哈莉特聽了之後，極力推薦自己與塞瑞斯是多麼有用的幫手，而且他們現在也無處可去，幾經苦苦哀求之後，愛德琳終於答應了他們。哈莉特高興地握著愛德琳的右手，不過卻無意中看到愛德琳的生命線很長，但是中間卻有一條奇怪的線穿過去，但是她說這不代表什麼意義，叫愛德琳不要放在心上。愛德琳想到在瑪麗房間找到的吉普賽卡片，將它送給了哈莉特，她直稱這牌是多麼的精美漂亮，並且還說明天要幫愛德琳來算命。

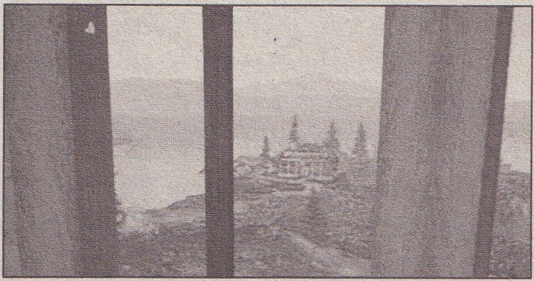
愛德琳再次上樓想要看看唐的情況，沒有想到不僅他的人不見了，敲二樓暗房的門也沒有反應，而且她的電腦被打開著，螢幕上盡是一些沒有意義的文字，她很不高興地將電腦合了起來。正當她行經三樓樓梯口時，忽然聽見有嬰兒哭泣的聲音，愛德琳察覺聲音是從嬰兒房傳出來的，便前往看看是怎麼一回事。愛德琳簡直不敢相信她的眼睛！嬰兒床旁邊的搖椅居然自己動起來了，並且傳出搖籃曲的歌聲，好像一位媽媽在哄小孩子睡覺一般，她緩緩地朝椅子走進，正當她想伸出手去碰椅子的時候，一切頓時恢復正常，嚇得愛德琳急忙跑出房間。

嬰兒房旁邊有一扇打不開的門，愛德琳從鑰匙孔往內一看，有一把鑰匙被插在門裡頭的鑰匙



孔當中，她於是打開報紙從底下的門縫塞進去，再拿出鐵釘由外頭的鑰匙孔弄掉裡頭插著的鑰匙，再將報紙與鑰匙拉出（註４），愛德琳馬上用這把鑰匙打開了原本緊閉的大門。

樓梯旁邊有一間粗糙的木製房門，愛德琳費了一番工夫之後總算將它給打開。這裡是一間小小的閣樓，愛德琳發現到櫃子上頭擺著紅色書皮的書本，那是一本講吸血鬼的書，再翻開一看裡頭還有著送給瑪爾寇的字樣。愛德琳往窗外一看，前方不遠處有一棟透明的溫室，她再仔細一瞧，原來那座溫室位於山丘另一邊，難怪她不曉得。

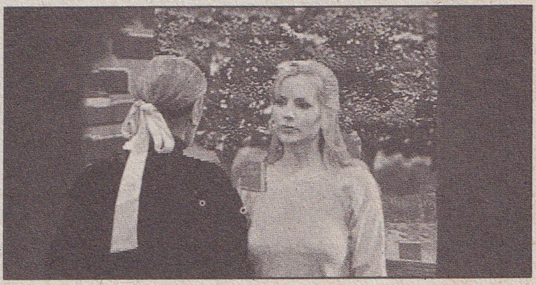


愛德琳來到鎮上採購物品，經過房屋仲介公司時不免又進去抱怨了一頓，說鮑伯怎麼賣給他們這幢人人認爲古怪萬分的房屋，鮑伯則說這是一件相當棒的交易，並且叫她去問問唐就曉得

了，並且還說唐叫了電話公司的人準備去裝電話。

愛德琳再度來到了古董店與露聊天，她說她對這幢卡諾維治莊園有著相當濃厚的興趣，露表示那的確是個很有趣的地方，尤其大家都謠傳它殘留著卡諾的心。露問愛德琳相不相信有鬼魂，愛德琳說她不相信，但是露說卡諾的靈魂似乎佔據著巨宅，那裡一直不斷有一些意外發生，愛德琳認爲可能只是人們不小心罷了，不過露還是請愛德琳小心爲上。

愛德琳來到瑪爾寇家門外，拿出那本紅色書皮的書向艾瑟兒說明來意之後，她終於見到了瑪爾寇本人。瑪爾寇很高興愛德琳幫他找到了這本書，她問瑪爾寇在年輕的時候是否眞的跟卡諾生活過。當愛德琳想要詢問更多問題時，瑪爾寇卻準備請她離開。忽然，瑪爾寇像是想起了什麼事情，於是問愛德琳說莊園的一切是否都安好，她



表示應該是吧，瑪爾寇似乎很高興聽到這樣的答案，不過接著便以疲倦爲由請愛德琳離開。

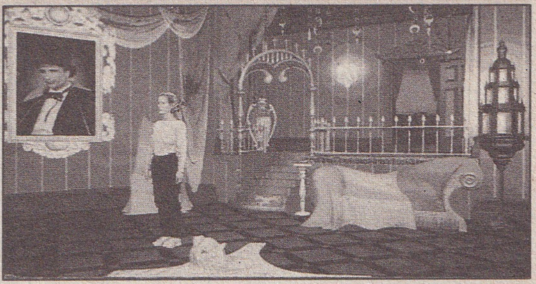
愛德琳從鎮上回來之後，唐忽然急急忙忙地跑了過來，並且一直追問她整天都跑到那去了。愛德琳說她只是在附近逛逛，唐則表示鎮上那些人都是愚蠢的傻瓜，她則反問唐說他整天都跑到那邊去了，唐非但不回答而且轉頭就走，愛德琳大聲地向他吼著，以後大家各管各的，誰都不要再干涉誰。

第四章　10月21日星期五早上7點

早起的愛德琳正在化妝室梳理著頭髮，此時唐從後面慢慢靠過來，想要幫她來梳頭髮，她起先不太想理會唐，但是堅定的信念卻被唐種種親密的動作給融化，兩人接著就在牆角熱吻起來，一切的發展似乎是那麼的美好，可是當愛德琳慢慢發現到唐像是一頭野獸般朝她發洩的時候，她不禁推開了唐，並且不由自主地哭泣了起來，唐好像對於這樣的結局不感到意外，帶著微笑走出了化粧室，無助的愛德琳不曉得哭了多久才從激動的情緒當中恢復過來。

走出寢室之後，愛德琳無意中看到畫室那幅未完成的畫作似乎有點不一樣，她走進一看，原本空蕩的畫布居然又多完成了一些，她用手摸摸畫布，發現顏料還沒有完全乾掉，難道這是唐畫的嗎（註2）？

愛德琳經過二樓走廊時，忽然瞧見化妝台上有個發亮的東西，就是幾天前她被床抓住的那個



房間，她不禁走過去一探究竟。愛德琳拿起那個發亮的東西，原來是一個漂亮的心形項鍊。幾乎在同個時間，她的耳際忽然出現清晰的對話，那是卡諾與瑪麗正在爭吵的聲音，在他們爭吵完後，愛德琳卻發現原本拿在手中的項鍊竟然消失了。

愛德琳帶著疑惑慢慢地走下樓梯，哈莉特正朝她走來，問她要做些什麼事情，愛德琳紛咐她去整理一些地方之後，忽然想到她在閣樓窗戶看

到的溫室，於是問哈莉特曉不曉得，她則回答說塞瑞斯或許會曉得吧？哈莉特並且跟愛德琳要了報紙，準備要拿來擦東西之用。經由餐廳的後門來到了花園，愛德琳發現塞瑞斯居然在捉弄史班斯，於是叫他不要去碰她的愛貓。愛德琳接著問塞瑞斯，說曉不曉得溫室在那邊，塞瑞斯回答說曉得，並且用手指了指前方，愛德琳問他要怎麼樣才能夠到那邊，塞瑞斯則請她跟著來看就知道了。

愛德琳跟著塞瑞斯來到先前無法通過的山丘邊，塞瑞斯縱身一跳就跳到對面去，愛德琳認爲這樣子很危險不敢跳過去，塞瑞斯跳了回來，想了想之後便把一旁的大枯樹樹幹給推倒，變成一座克難的橋樑。



愛德琳小心翼翼地走過樹幹來到河岸邊，她發現前方地上有個發亮的物品，撿起來一瞧原來是望遠鏡的鏡片。來到溫室的前面，愛德琳看到一旁有架望遠鏡，剛剛撿到的鏡片八成是它的零件，於是將鏡片給裝了上去，再將眼睛往鏡頭一看，卡諾維治宅第屋頂出現在她眼前，她發現到屋頂的另外一邊似乎還有一個房間存在。

愛德琳發現溫室地上放著一把小鏟子，於是打算撿起來細看，沒想到回頭居然看到了當年慘劇發生的幻影！卡諾毫不留情地將小鏟子筆直地插入他妻子的嘴巴，並且不停地將泥土塞在她的嘴巴裡頭，要她去跟她的植物去作伴，卡諾的妻子就這樣被卡諾折磨至死。愛德琳害怕地扔下拿在手中的小鏟子，跑出去大哭。過了一陣子後，愛德琳又回到溫室，這次卻在一個花盆中看到卡



諾妻子的頭顱，嚇得她趕緊離開這裡。

愛德琳心有餘悸地沿著原路回去，剛走到轉角處就聽到汽車的引擎聲，回到屋前一看，一輛紅色的卡車停在大門的旁邊，原來是裝電話的工人已經來了，愛德琳親切地跟他打招呼。

接著，愛德琳走進廚房看見哈莉特正在努力地洗著碗具，哈莉特看見愛德琳的到來趕緊放下工作，準備利用愛德琳昨天給她的吉普賽塔羅紙牌來幫她算算命。過了一會兒，哈莉特跟愛德琳說，她所挑選出來的紙牌代表傻瓜，也就是她自己，左上角的紙牌則是代表愛人，她將會面臨到兩難的抉擇，奇怪的是上方的兩張紙牌，代表著愛德琳獲得幫助之後就會產生勇氣與力量，並且會有最後的終結與了斷，看起來似乎她將會面對一場大戰。愛德琳認爲這些推測很有意思，不過她並不相信占卜這一套，不過哈莉特提醒愛德琳最好還是小心爲上。

正當愛德琳經過二樓的暗房，想到樓頂查看是否眞有密室存在時，唐忽然生氣地開門問說樓下那女人是誰？愛德琳說是她請來的，唐命令愛德琳趕快叫她滾，然後碰的一聲又將門關上。愛德琳不理會唐的反應，逕自來到了樓頂處，她敲了敲牆壁的木板，發現後面是空空的，於是她取出鐵鎚將其中一塊長木條給拔了下來，接下來再用手腳用力地一一取下它們。愛德琳發現木板牆後面果然另有天地，這裡像是一個儲藏室，裡頭堆滿了東西。前方整齊地排列著四位女人的畫像，愛德琳猜想她們大概就是卡諾的前四位妻子吧？

鏡子的對面擺了一個用途不明的奇怪木架，木架旁邊的地板上擱著一口大木箱，愛德琳弄了弄大鎖輕易地將它給打開，箱子裡頭放著三件物品，分別是日記、項鍊與胸針。愛德琳首先打開日記，日期是 1889 年 9 月 14 日，她說她快被卡諾給逼得發瘋了，因為卡諾一直在監視她的一舉



一動，還說人們似乎都相信她的女兒真的是意外淹死的，可是她並不這麼認為。她說卡諾自從去年巡迴旅行回來之後就變了很多，她相信一定是發生了一些她不曉得的事情，不過她現在只想種植植物，專心地在溫室工作著，愛德琳這時候恍然大悟，原來這本日記的主人就是她先前在溫室所看到的受害者。愛德琳拿起一旁的項鍊，打開來裡頭放的是一張很可愛的嬰兒畫像。最後愛德琳拿起胸針，上面刻有相當漂亮的芭蕾舞舞者，她於是順手拿起了這枚胸針。

愛德琳聽到樓下有爭吵的聲音，下樓一看原來是唐正在大聲地指責麥克，說他是不是來勾引愛德琳的，愛德琳見狀趕緊下樓先請麥克離開。

第五章　10月21日星期五晚上8點30分

愛德琳正躺在床上想要休息一下，忽然她似乎感覺到鮮血從她的額頭慢慢流下來，嚇得她起身一直摸著她的臉，但是臉上什麼東西都沒有，難道又是她在作夢嗎？愛德琳看看手錶，已經八點半了，沒有想到轉頭一看她的電腦又被打開了，螢幕上還是一些毫無意義的文字。愛德琳不曉得唐又跑到那邊去了，敲二樓的暗房大門也沒有反應，難道是在樓下嗎？正當愛德琳想要尋找唐的蹤影時，塞瑞斯急急忙忙地從大門衝了進來，他說他媽媽要她趕快到馬廄去，然後又匆匆地離去，聽到塞瑞斯沒頭沒尾的話，愛德琳打算去看看究竟是怎麼一回事。

愛德琳好奇地走進馬廄後，看到裡頭多了一塊大紅布吊在一旁，還有張鋪著灰色花紋的圓桌，塞瑞斯看到愛德琳已經來了，急忙向紅布後面的哈莉特催促。哈莉特邀請愛德琳來一齊體驗世界的奧秘，愛德琳遵照著哈莉特的指示，三個人的雙手互相握住，形成了一個大圈圈。哈莉特若有其事地說著，我們即將進入另一個世界，震盪黑暗的力量，並且請替她指引明路，此時哈莉特忽然悄悄地在愛德琳耳旁說道，也許他們都去休假了。突然，哈莉特的表情一變，一旁的塞瑞斯緊張得不得了，這時，哈莉特張大的嘴巴緩緩流出綠色的黏液，嚇得塞瑞斯拔腿就跑。

愛德琳睜大著眼睛看著那團黏液，居然緩緩地開始變形，最後形成一張人臉的形狀，並開口與愛德琳講話。那張綠色的人臉說，他就是這座莊園以前的主人卡諾，當初因為他打開了通往黑暗的大門，邪惡的惡魔才會出現，如今惡魔又再度重獲自由，愛德琳只有一個唯一的選擇，就是將惡魔送回到原來的世界去，並且請她尋找到巨龍，牠將會引導愛德琳到正確的方向，卡諾話一說完，綠色黏液頓時消失無蹤，哈莉特也恰好醒了過來。哈莉特根本不曉得剛剛發生了什麼事，當她曉得她真的辦到時，不禁高興萬分，因為她以前從來就沒有成功過，當哈莉特知道塞瑞斯因為害怕而跑掉時，她帶著愉快的心情跑出馬廄，準備告訴塞瑞斯這個好消息。

愛德琳一走進大門就彷彿聽到人聲吵雜的聲音，但是過了一會兒又變得安靜無聲。當愛德琳踏進餐廳的同時，她看到盡頭牆上的大鏡子似乎閃著奇怪的光芒，再走進一看，鏡中居然又開始



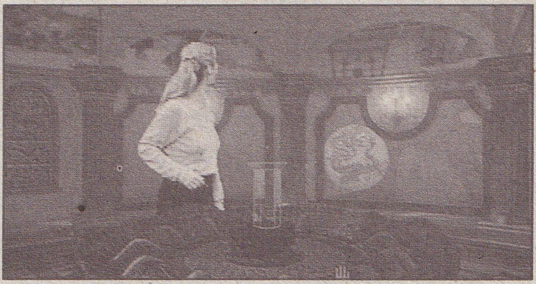
出現幻影！她看見卡諾走進餐廳，維多利亞正在喝酒澆愁，她不理會卡諾的存在繼續喝著，卡諾生氣地將她從椅子上拉起來，要她看看是誰在這裡講話，維多利亞將酒杯一灑弄濕了卡諾的衣服，他則十分生氣地抓住維多利亞的頭髮，並且拉她的頭去撞桌子，原本放在桌上的酒瓶應聲穿過維多利亞的左眼，嚇得愛德琳跑回廚房拼命地洗臉，想要讓她的心情給冷靜下來。

愛德琳鼓起勇氣走到地下酒窖裡頭，她忽然聽到有女人的哭聲，於是繞過前方的鐵門往裡頭查看，她並沒有看到什麼東西，不過她並不曉得在此同時，一隻手突然從地板上伸出來，然後又很快地收了回去。愛德琳看到酒桶也閃著奇怪的光芒，走進一看居然看到維多利亞的屍體就是被藏在酒桶裡頭！愛德琳禁不起突來的驚嚇，趕緊又跑回樓上想要喘口氣。

愛德琳回到先前發現項鍊的房間，似乎一切都跟往常一樣，不過當她打開抽屜後，卻發現鐵盒裡頭的香煙少掉了一根。愛德琳走到收藏室當中，牆上的鏡子就跟餐廳的鏡子一樣閃著奇怪的光芒，愛德琳仔細一瞧，幻影又再度出現！她看到有個女人被綁在那張奇怪的椅子上頭，嘴巴被塞著一個大漏斗，卡諾端著血紅的內臟走了過來，他說他要請她吃頓很特別的晚餐，他一一拿起一塊塊血紅的肉塊，不停地塞進漏斗裡頭，並且用木棒攪拌一會兒後再塞下洞口去，她就這樣子被卡諾折磨至死。

愛德琳想到樓頂的儲藏室裡頭也有一面大鏡子，她於是鼓起剩餘的勇氣，上樓去一看究竟。那面等身的大鏡子果然也閃有著奇怪的光芒，愛德琳清楚地看到卡諾將她的妻子綁在H型的木架上，頭部再特別用木板給固定住，卡諾將紅布塞住她的嘴巴，還抱怨說她只會一直不停地講話講話，卡諾接著轉動她頭頂上的齒輪，用力地將她的頸部給扭斷，愛德琳此時再也受不了了，趕緊頭也不回地衝出房外。

愛德琳最後來到了畫室裡頭，她忽然看見畫室中央的圓桌原本是空無一物的，先前那個頂著玻璃方柱的怪異黑盒現在卻好好地被擺在中央，愛德琳弄了弄黑盒，無意中打開了開關，原來這是一盞燈，卡諾所說的巨龍圖像清楚地投影在前



方的牆壁上，愛德琳向前摸了摸，發現到原來牆上有一個隱密的開關，按下之後便出現了一道秘門，她毫不考慮地就進入裡頭想要找出答案。

愛德琳沒有想到屋裡頭居然還有這麼一條秘密通道，她轉動手動輪盤來到了下一層，發現前面的牆壁上有個開關，愛德琳將它往下扳之後探頭一看，原來是瑪麗的房間，她望了一望之後又回到通道當中，並且看到在地上有根煙蒂。愛德琳接著轉動手動輪盤來到了下一層，眼前一共有

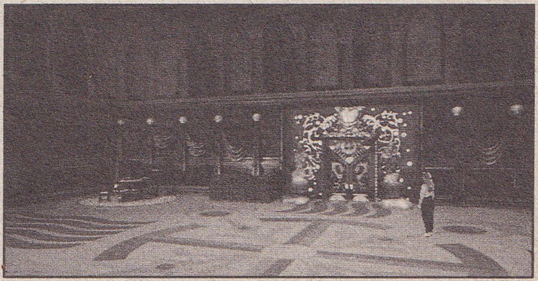


琳接著轉動手動輪盤來到了下一層，眼前一共有三條叉路，左邊的叉路是條死路，她於是轉走右邊的那一條。愛德琳看到牆壁上有個洞，打開一看原來外頭就是教堂，她按下門上的開關走了出來。愛德琳看到桌子上的鐵盒，才想到那一天因為唐的叫聲而離開，一直沒有再查看裡頭放的是什麼東西，她於是打開一看，一本古老的書籍被擺在裡頭，愛德琳隨手翻了一翻，寫的都是她看不太懂的文字，拼音之後發現這應該是一本拉丁文的書。這時候，愛德琳才發現到原來對面的牆壁同樣也有道暗門，她按下開關進去之後，發現那是一條直通到底的秘道，走到最後，愛德琳到達了存放棺木的家族墓園。

愛德琳一眼就瞧見卡諾的棺木，直說終於找到他了，接著她一一查看這些棺木，分別存放著卡諾、瑪麗、蕾佳娜、蕾諾拉與蘇菲亞的遺體。愛德琳看見月光由前方射入，照亮了整個墓園，她順著樓梯爬上去一看，原來這就是先前她所無法進入的地窖裡頭。

愛德琳順著原路回到了秘密通道裡頭，她朝著最後一條叉路走去，開門一看眼前呈現的是一座富麗堂皇的小型劇院。愛德琳慢慢走上舞台，因為她看到中央處擺著一座斷頭椅，此時她的腦海當中忽然閃過熟悉的影像，原來這就是上星期她作夢的時候，最後所被綁在上頭的那張椅子！愛德琳來到了舞台後台，牆上貼著一張卡諾打開神秘之門的廣告海報，她打開化妝台旁邊的衣櫃一看，發現衣櫃上層的帽子旁邊有一張照片，愛德琳將它給取了出來，照片背後寫著卡諾與瑪爾寇 1897 年的字樣，正面則是年輕的瑪爾寇與卡諾的合照，愛德琳忽然看見卡諾的臉漸漸變成枯骨，然後又忽然恢復原狀，她懷疑她的眼睛是否又眼花了。

因為秘密通道的暗門被關上，愛德琳只有想辦法從劇院的大門出去，她轉了老半天門鎖，才發現原來是有根門栓將門給栓住了。愛德琳打開



大門走進客廳，發現唐喝得醉醺醺地倒在火爐旁的沙發上頭，她拾起地上的酒瓶，怎麼叫他都叫不醒，她生氣地將酒瓶放在椅子上，大聲地說道再也不管了，然後就一個人上床睡覺去了。

第六章　10月22日星期六早上9點20分

愛德琳起床後，想到樓下的唐不知怎麼了，便下樓去。看見唐已經清醒地坐在沙發上，關心地詢問他要不要緊，她建議唐趕快離開這裡，她認為這棟房子有些不對勁，沒想到唐發起脾氣來，直說他們絕對不可以離開，然後就頭也不回地離開。無意間，愛德琳發現沙發上多了一條紅色絲帶，再仔細一看，居然是她愛貓史班斯的，原來她的愛貓是被唐給弄死的。此時電鈴聲響起，唐開門一看原來又是來裝電話的那個傢伙，他很生氣地對麥克說他才不管什麼鬼電話有沒有裝好，然後就氣沖沖地上樓。愛德琳含著眼淚將愛貓的絲帶扔進火爐裡頭，她不明白唐為什麼要這樣子對待史班斯。

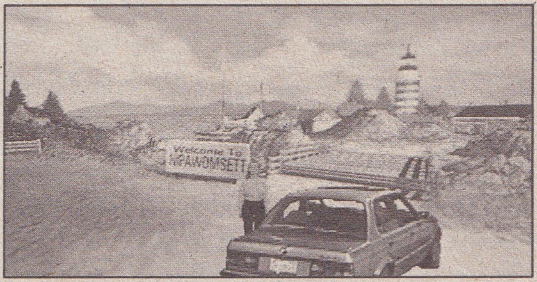
愛德琳經過瑪麗的房間，發現化妝台的鏡子閃著那種奇怪的光芒，她往鏡中一看，看到卡諾那張被燒得滿血的臉，而另外一方面瑪麗與賈斯頓正互相擁抱與熱吻著，賈斯頓叫瑪麗先到外頭等一下，他整理一下東西後馬上就過去接她。賈斯頓坐在櫃子旁邊的椅子上，手中拿著那本拉丁文的書，正當他準備仔細閱讀的同時，卡諾忽然打開暗門現身，並且將賈斯頓拖到了秘密通道裡

頭。愛德琳走出房門之後，還聽到瑪麗在樓下呼喚著天使的膩稱，她還不曉得賈斯頓已經遭到卡諾的毒手，愛德琳往樓下望了望，卻什麼幻影也沒有看到。愛德琳經過暗房的時候，聽到裡頭傳來十分吵雜的聲音，但是當她敲門的時候唐卻連開門也不來開門。愛德琳回到寢室之後，看到一件她簡直不敢相信的事實，她心愛的電腦居然被砸爛，零件散落在桌面上，她眞的不相信唐會對她做出這樣的事情來。

愛德琳再度進入秘密通道探險，她發現通道裡頭多了個空酒瓶，她拿起來一看覺得很熟悉，先前她並沒有特別去注意到，不過現在想一想，昨天她發現酒吧少了一瓶酒，難道唐他也發現了這條秘密通道了？愛德琳重新來到了劇院，雖然沒有發現到唐的蹤影，倒是看到舞台左邊多了一個好像會動的東西，她回想了片刻，非常肯定原先有塊布把它給蓋了起來。愛德琳走到舞台的左方，看到原來這是一座古老的奇幻影片機器，她開始轉動旁邊的轉軸，影片就這樣一格一格動起來了。

愛德琳看到瑪麗正在用鐵釘固定住椅子，恰好走進來的卡諾問她在作什麼，她則回答說只是在檢查裝置而已，不疑有異的卡諾在主持人介紹完畢之後出場。卡諾取下紅色的披風坐在椅子上，瑪麗則慢慢地將卡諾用鐵環給扣住，並且要他下地獄去。卡諾開始認爲有點不對勁，但是瑪麗卻用頭罩罩住他的臉，再從賈斯頓的手上接過火把，然後在卡諾的頭頂上點火。卡諾拚命地想要逃脫，但是由於瑪麗先前已經動過手腳，所以他根本就是動彈不得，瑪麗扳下椅上的開關，斷頭椅正在不停地轉動，鍘刀毫不留情地往卡諾的臉上劈去，愛德琳因此從驚嚇中回神過來。

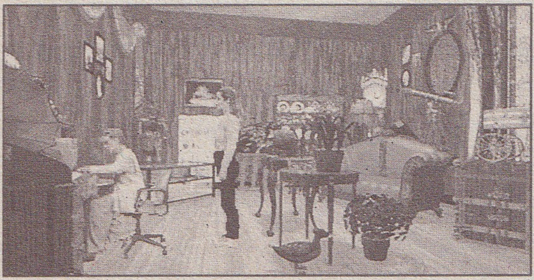
愛德琳看見馬廄裡頭的哈莉特與塞瑞斯正在收拾著東西，她不禁問哈莉特這是在做什麼，哈莉特說他們正準備離開，愛德琳問她說她不是想要有個工作及可供棲身之所嗎？哈莉特才勉強地跟愛德琳說道，昨晚唐威脅塞瑞斯要不趕快離開的話就要給他好看。愛德琳說她會再跟唐談一談，哈莉特婉謝了愛德琳的好意，還直說這個地方絕對有古怪，雖然她無法解釋，但是有股邪惡的力量存在，哈莉特建議愛德琳最好也儘快離開才好。愛德琳原本還要想辦法讓塞瑞斯勸哈莉特回心轉意，但是塞瑞斯看到他媽媽一副堅決的表情又不敢說些什麼了。



愛德琳趕緊開車前往尼玻溫塞鎮，她拿著卡諾與瑪爾寇的照片給艾瑟兒，並且以強烈的口吻說一定要見到瑪爾寇才行，艾瑟兒拿著照片進去沒多久，她就出來請愛德琳進去與瑪爾寇會面。瑪爾寇用雙手推著輪椅慢慢地向愛德琳靠過來，他先請愛德琳坐了下來，並且說他還記得這張照片，那時候他才十歲，還說卡諾是他心目中的英雄。瑪爾寇似乎未卜先知地跟愛德琳說她一定看到了某些幻影，因爲邪惡已經再度回來了，愛德琳馬上就聯想到唐，難道這就是唐變得如此古怪的原因嗎？

愛德琳聽得瑪爾寇緩緩地道出當年的慘劇，並想到自己在無意之中又將惡魔給釋放了出來，便急忙地問瑪爾寇是否有什麼補救的辦法，他說只要想辦法把那個東西再封回書本裡頭就可以了，他不敢保證能夠絕對解救她的丈夫，不過還是得冒險試試看才行。瑪爾寇跟愛德琳說要找到惡魔之書、聖潔十字架與漢摩拉比之石，再加上聖賢之血，然後拿著那本書，再依序……

雖然知道了更多的事情，愛德琳仍然是懷著無助的一顆心步出了瑪爾寇家，她完全不曉得這樣子做是否眞的有用。愛德琳想到古董店的玻璃



櫥窗裡頭有個十字架，愛德琳於是朝古董店走去。不過當露看見愛德琳走了進來，連忙拉著她來到展示櫃前面，並且打開一本發黃的剪貼簿，說裡頭這些剪報都是她四年前過世的母親所整理的，愛德琳可以自由地在此翻閱，她感謝露的幫忙之後，便慢慢仔細閱讀這些文章。

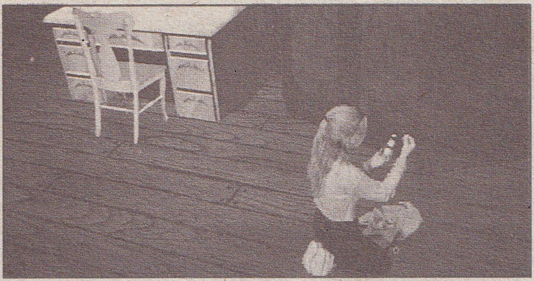
愛德琳仔細地看完這些剪報，總算將所有的幻影與事實全部拼湊在一起，但是不曉得為什麼，她並不想將這些奇怪的遭遇告訴露，也許是知道得越少越好吧？愛德琳只是不停地謝謝露好心的幫忙，並且拿出從樓頂儲藏室裡頭找到的胸針，用它與露的十字架交換。

愛德琳回到家裡頭之後，麥克告訴她電話已經裝好了，愛德琳試了一下果然沒有問題，並且再一次對於唐的種種舉動道歉，麥克說沒有什麼關係，並且要愛德琳有麻煩的話打通電話給他。走出大門的麥克將工具箱放在卡車後頭，沒想到在開車門的時候會遭到唐的偷襲，唐毫不留情地拚命砍著麥克倒下的身體，並且不停地大笑著，他大概沒有料到有麻煩的人居然是他自己。

第七章　10月22日星期六下午3點30分

愛德琳正在房間收拾著衣物，放在床前小桌上面的相框讓她的動作停了下來，那是她與唐在河邊的合照，她再一次看著照片中唐燦爛的笑容，覺得她不能就這樣一走了之，一定要想辦法救救唐才行。

愛德琳經過嬰兒室時，發現原本好好掛在牆上的嬰兒照片被打破了，玻璃碎片掉得滿地都是，她於是順手拾起了其中一塊。接著愛德琳來到了劇院當中，走到舞台後台發現地上有件白襯衫，她拿起來一看，口袋裡頭放有唐在聖誕節所送給她的小雪人，唐剛剛一定到過這邊，但是現在他人在那裡呢？愛德琳忽然想到了那本書，於是趕緊衝到教堂當中，沒有想到鐵盒已經不見了，沒有那本書的話不是就沒辦法將惡魔給封回去了嗎？



愛德琳的直覺認為唐應該在暗房當中，於是回到了二樓。暗房裡頭的紅色燈光讓人感到一股不安的氣氛，愛德琳於是拉了拉天花板的燈，發



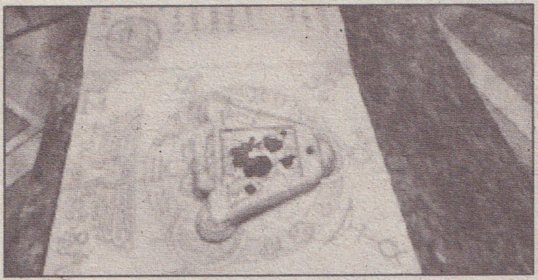
現牆上貼的都是她的照片，而且都被人用刀片由頸部處裁成兩截。正在愛德琳驚訝不已的時候，唐突然悄悄地關燈出現，他問愛德琳喜歡他的工作嗎？愛德琳害怕地想要逃跑，不過卻馬上被唐給抓住，愛德琳拿起一旁的清潔劑朝唐的臉上噴去，唐受不了清潔劑的作用而大聲喊叫著。愛德琳看見桌上放的那本拉丁書，於是趕緊將書給拿了起來，不過卻也因此再度被唐抓住。

愛德琳被架到劇院的斷頭椅上面，唐正準備將她給綁在椅子上，她趕緊從口袋當中掏出唐送給她的小雪人給他看，唐一時之間似乎快要恢復了理智。陷於困境的愛德琳在非常不得已的情況之下，扳下斷頭椅左邊的開關，鍘刀硬生生地劈



在唐的背部並且穿透到胸前，愛德琳一邊痛哭著一邊解下手腳的鐵環，跪在唐的屍體面前大哭。還沒有從傷心中恢復過來的愛德琳忽然感到強烈的震動，忽然，愛德琳看到一團綠色霧氣將唐的屍體給拖到舞台地板底下，惡魔緊接著現出了原形，愛德琳趕緊穿過暗門來到秘密通道中。因為剛才強烈的震動，使得通道也因為落石而擋住了去路，不過原先無法通過的左方通道也因此露出一條埋在牆中的水管，愛德琳只好小心翼翼地用雙手攀過水管，她拼命地往前逃，惡魔卻也很快地跟了過來。通道的盡頭是一扇木門，愛德琳卻怎麼樣也打不開，眼看著惡魔就要飛撲而來的那一瞬間，她終於將木門給打了開了，並且迅速地把門給關上，再用橫木卡住木門暫時阻擋著惡魔。

愛德琳順著石梯走到了一座圓型祭壇，一張長方形的石桌擺在中央，愛德琳取出那本書打開來放在桌上，開始邊閱讀著內容邊照著其指示行事。愛德琳用拼音的方式慢慢解讀內文，她首先看到書本的右頁有個圓圈，並且要求將一塊三角玉石放在上面，愛德琳看見前方的屍體手中正緊握著這樣一個東西，她趕緊將它給放在書本上面。接著愛德琳忍痛用在嬰兒房撿到的玻璃碎片割破手指（註5），滴下的鮮血很快地與玉石有



了反應並且消失。最後，愛德琳手中緊握著十字架（註6），按照書本上的記載念著咒語，十字架被吸入了書本當中，突然，惡魔出現在愛德琳的背後，就在那決定性的一刻，惡魔還來不及攻擊愛德琳就被吸入了書本當中。愛德琳雖然在最後關頭終於戰勝了惡魔，但是她也失去了她最親愛的丈夫，愛德琳悵然地一步步離開卡諾維治莊園，不過，惡夢真的就此完全結束了嗎？卡諾維治宅第依然屹立不搖地埋藏在黑夜的深處……。

註1：每一個章節（遊戲當中的每一天）的紙籤內容都不盡相同，但是警告程度會越來越嚴重，分別是：邪惡將會再度出現、陌生人與你們共同生活著、邪惡正在監視著妳，趕快尋求朋友的幫忙、為了妳自身安全千萬要保守秘密，並且不要相信任何人、我們正在暗中保護妳，妳並不孤單、邪惡已經到來，趕快找到妳的救世主。

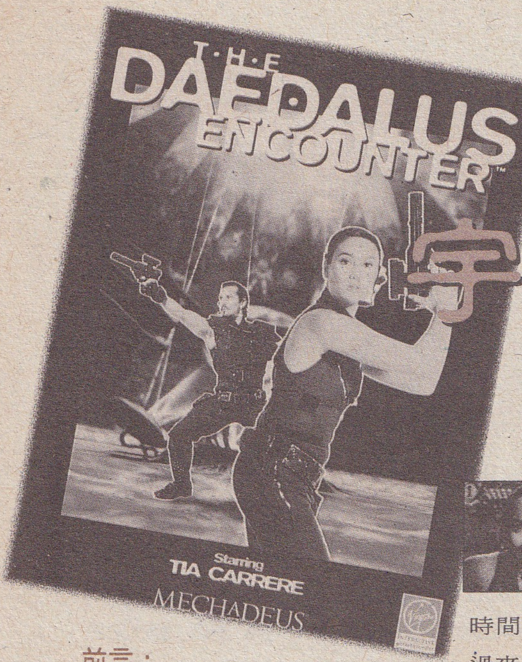
註2：隨著遊戲的進行，在第四章以後，這幅未完成的作品將會慢慢地被不知名的力量所完成，或許是唐動手畫的吧？

註3：您可以在馬廄的時候就將清潔劑交給唐，他會說也該是買來的時候了，然後就轉身離去。

註4：您也可以用鐵釘先將鑰匙孔另一頭的鑰匙給弄掉在地上，再用打開儲酒室暗門的鐵鉗把鑰匙給勾出來。

註5：如果您沒有拿胸針去換十字架，那麼就必須用這枚胸針割破手指。

註6：如果您沒有拿胸針去換十字架，那麼您可以在第七章的一開始在家族墓園的棺木上找到另外一個十字架。



◉撰文／林　秋　芬

宇宙冒險家(上)

前言：

剛開始寫這篇稿子時，筆者曾反覆思考多時，考慮該用什麼方式來寫，經試過幾種不同的寫法後，筆者發現在一本國外雜誌上有關於此遊戲的攻略，而其寫法讓筆者頗為贊同，因此才有了以下的文章。

在下列文章中，你將看到第一幕、第二幕等的字眼，而這些幕與幕之間的區分，就是在主選單中，選擇「Jump To」時，你會看到一張張不同的圖案，這裡的每張圖案就是代表一幕，如果你想要跳到第五幕，就表示應選擇第五張圖。

現在，就為您揭開序幕了！

第一片



第一幕

遊戲剛開始，也沒什麼事情可做，只是要你看看片頭介紹而已。



第二幕

距離之前的大撞擊已有一段時間，你--Casey 終於甦醒了過來，但不幸地，卻發現自己身處在一個橢圓形的容器內，當然除了腦子之外，其他的都已不復存在。這時，站在你面前的是美麗的艦長--Tai Carrere，由於她亟欲得知你是否安好，因此當她要求你給她一個答覆時，最好選擇「Yes」，以便啓動傳送功能（Transmitted）。（註一）



第三幕

當她收到您確定的答覆後，便會欣喜若狂的告訴你一大堆事，接著，又說基地中發現了一艘損壞的太空船，需要你前去探測。當然，現在你必定還沒搞清楚該做些什麼吧！而為了讓你能順利完成任務，Tai 會適時的告訴你下一步要做些什麼。因此，當Tai 要你啓動探測系統（startup probe system）時，就按下「Start-up」鍵，接著再聽她的命令依序按下「Diagnostics」、「Deploy」，就可順利穿過隕石區。



第四幕

穿過隕石區後，你會來到一扇門前，由於你必須得到這艘船的ID，因此選擇「Analysis」來分析它。然後，利用雷射槍打開這扇門，而必須注意的是你只有一次機會，準確地瞄準



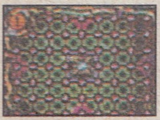


最佳射擊位置--畫面中上方的圓洞偏右邊一點的位置（藍色的地方），按下確認鈕（滑鼠左鍵）。如果成功了，門就會打開，否則就game over了。

打開門後，眼前是一片黑暗，你需要打開照明燈「Flood-light」才能看到周遭的事物。然後，Tai要你先停在這兒，看看四周的情況，接著再往內走，你將會看到一個漂浮的物體，用「Grapple-Arm」將它撿起，再用「Analysis」進行分析，得知它是一個War Medal，但卻不知它有什麼用處。



回到船上，你看到Tai和Zark正在爭辯該往哪走，接著Zark會上前詢問你的意見，按「Yes」或「No」答覆他。之後，透過座標鎖定航線，太空船便朝著Mizar前進。



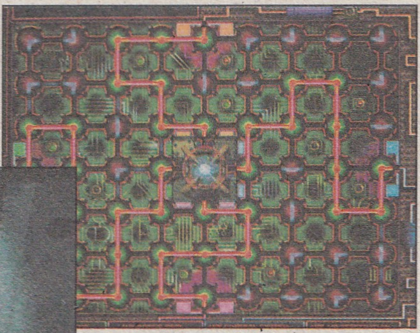
第五幕

過了一段時間，太空船卻因爲控制系統出了毛病，而失事撞進外星人的太空船內，Tai和Zark也因此昏了過去。這時，你必須先察看一下Tai和Zark，再按「Analysis」進入太空船的動力系統（Power System）。



第六幕

這時，你將會看到螢幕中心的控制裝置和四周動力來源的連線已經鬆脫，需在時限內想辦法將它們連結起來。



・這個遊戲類似「水管工人」的玩法，你必須轉動格子內水管的方向，讓中心的控制裝置和上下左右的動力裝置間，都各有一條暢通的線連結著。

動力系統啓動後不久，Tai和Zark也陸續轉醒，Tai接著詢問你有關這艘外星人太空船的ID，所以你必須進行「Analysis」，但得知的結果卻是不知道，這使得你得再次整裝出發，選擇「Startup」、「Diagnostics」、「Deploy」你將來到太空船的上方，在一個圓形突起物上你找到一個洞口，這時Tai要你待在那兒等他們過來。

進入洞內，眼前是一片漆黑，你必須打開「Floodlight」才能看到洞內的情形，接著再向左右觀察一番，以確認目前的情況是安全的。



第七幕

過了一會兒，Tai發現一扇圓形的門，並希望你能打開它，這時你必須運用「Multi-light Switch」上的光束來開啓它，按下黃色光束上的按鈕（註二），門隨即打開。接著，又來到一個廣闊的房間，在另一扇圓形的門前，有一隻異星生物死在門上，阻止了Tai 和Zark的去路，但對你而言卻是通行無阻的。



第八幕

這是一個船員的休息艙，這一個個圓形的艙內大部分都是空的，只有一個艙內仍有一隻異形存活著。你開始移動時的



位置是位於休息艙的後方，先按下前方的按鈕往前走，接著再往右旋轉至第二排的艙口，然後再按下方的按鈕來到下層的艙口，並進入左上方的艙內。這時，異形會發現你並朝你攻擊，所以你必須做快速、準確的射擊牠的頭部，將牠殺死。最後，再分析「Analysisi」牠，並使用「Grapple-Arm」拾起牠身旁的圓球（orb），離開這個艙口，回去找Tai。



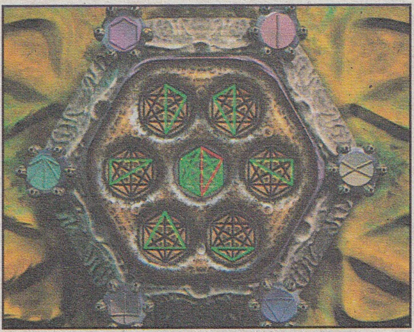
第九幕

將orb交給Zark，Tai要你再打開另一扇門，可是當Tai剛走到門前，門就打開了。在這個房間內有好多的甕，Zark走近甕邊看到裡面有水，便順手掬起一把來喝，而Tai卻趁機拉下一旁的開關，這才知道原來剛剛Zark喝的是馬桶的水，這裡便是異形的廁所了。



第十幕

接著，穿過一扇紅色六角形的門，來到一個有著類似噴水池的房間，裡面有許多不同顏色的門，Tai要你四處看看，於是你來到一扇黃色的門前，先用「Analysis」分析得到一組Translation，你必須按下「Send」或「Save」將它儲存起來。然後，在門前按下黃色光束，進入解謎的部份。



・這個謎題的目的是轉動四周六個方格內的圖案，讓這些圖案將中間格子內的六角形圖案的線條補滿。（註三）



第十一幕

黃色門內的盡頭處有兩扇門，你先隨著Tai進入左邊的門內，在這個房間內有著許許多多的設備，而且不時發出奇怪的聲音，讓Tai覺得不甚妥當，建議大家離開這兒。接著，進入中間的門，這是一個



類似動力室的房間，在裡面你看到一條管路，而進去探查的結果卻是引來一大群怪物，還好逃的快倖免於難。

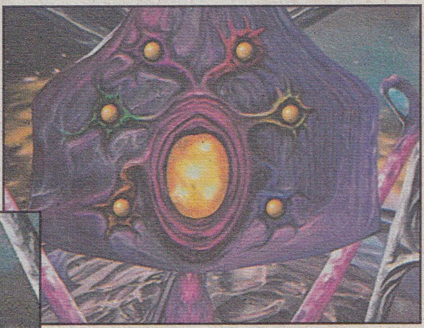
在升降梯的上方是一間有著類似指揮台的半圓形房間，中央有一座雕像，先分析「Analysis」它，再按下紫色光束可打開天幕，眼前出現了一片漂亮的景致。接著，Zark要你看看這個雕像有些什麼用處，你於是進入這個Sundial Puzzle中。

第二片



第一幕

・在Sundial Puzzle中有六粒球，且每粒球有三種不同的顏色（藍、紅、黃色），每按



一次球會改變一種顏色，而且另一個相對的球的顏色也會跟著改變，你的目的就是要讓六粒球的顏色全部變成黃色的。

解開這道謎題後，會出現一顆黃色的orb，但是你不能拿它。



第二幕

過了一會兒，Tai和Zark發現在一隻死掉的異形身上有些奇怪的動靜，接著，裡頭果眞冒出一大群的怪物，群起包圍著他們，你必須使用雷射槍射擊怪物，並盡量在短時間內解決十隻以上的怪物，否則他們會被怪物螫死。



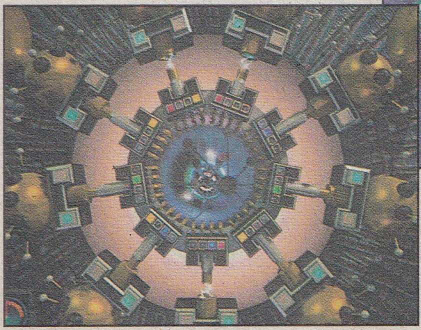
第三幕

雖然你的射擊技術很好，化解了被怪物螫死的危機，但他們卻因爲Zark不幸射中天幕，導致天幕破裂，而被捲了出去。要救他們的方法只有一個，就是關閉天幕，因此你需以最快的速度按下Multilight Switch上的光束，找出一個可以讓你撞到開關的方法。



第四幕

由於你剛剛那個愚蠢的舉動，導致你的裝置有點故障，眼看著Tai和Zark那樣愛莫能助的表情，只好自己動手整修。按下「Diagnostics」進入Probe Relay Puzzle。

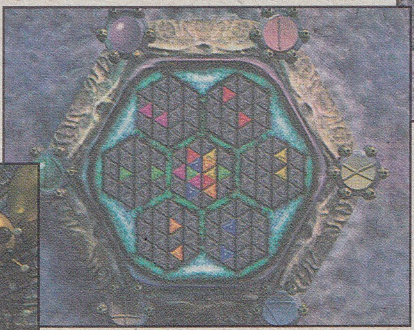


・你必須關閉Probe Relay Puzzle中所有的轉軸，轉軸上亮紅燈表示切斷、綠燈表示連線。但因爲每按一個轉軸都會連帶影響其他的轉軸，所以要經過多番的嘗試才會成功。這裡有一個答案可供你參考，請依照順時針方向對轉軸做編號，再依序按下9、6 、5、4、1、2、3的轉軸，就可全數連線。

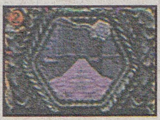


第五幕

修理好自己後，Tai希望你再去試試其他的門。你來到一扇藍顏色的門前，依照往例，先分析它的色調「Analysis」，並將色調儲存起來。接著，再按下Multilight Switch上的藍色光束，進入解謎部份。



・這個謎題和黃色門的謎題很類似，只是線條被方塊取代了，而方法也是轉動四周的六個方塊位置，讓它們能剛好同放在中間的格子內，但各個方塊間不可以有重疊的情形。同樣地，如果你自認技術不夠的話，這裡也可以改用簡易模式來玩。



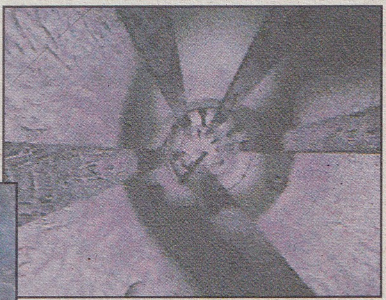
第六幕

穿過藍色的門，Tai和Zark走到一個圓形的升降梯上，藉著升降梯上升到頂部一處怪異的地方，就在他們往四周移動察看時，Zark卻不小心掉進一個隱蔽的深洞中。



第七幕

這時，只有你能幫助Zark回到地面，而你要做的就是不停地按下「Thrust」按鍵，讓

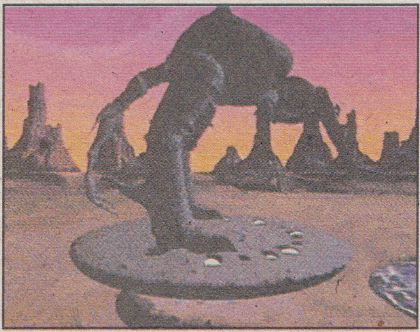


按鍵上方的動力刻度保持在綠色的位置，也就是只要刻度快接近左邊的底部時，就得趕緊按下Thrust，直到回到地面爲止。



第八幕

接著，你飛到一座雕像的前

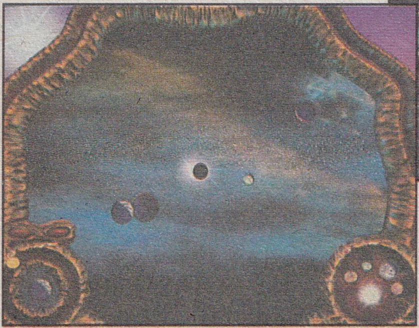


面，先分析「Analysis」，然後再旋轉至雕像的另一邊，並按下Multilight Switch上的任何一個光束按鈕，進入Orbits Puzzle中。



第九幕

．這個Orbits Puzzle的目的是移動畫面右下方的四顆星球，讓這四顆星球共同影響的那顆種子星球，移動到太陽



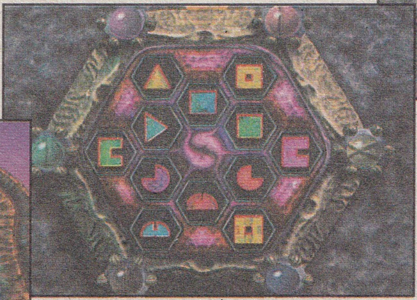
的正上方，造成日蝕。當然每顆星球的移動，影響種子星球的方向和移動速度都不一樣。你只需先選擇一顆星球，然後將游標移到畫面右下方裡的太陽上，造成日蝕狀態，就控制星球移動；而畫面左下方有兩個橢圓形的寶石，可用來做細部的移動。

到達日蝕狀態後，你會回到雕像前。接著，對著雕像傳送「Send」出藍色門的色調，或是依序按下Multilight Switch上的藍、紫、黃、綠、紅、橙等光束，便可從雕像手上拿到第二顆orb。



第十幕

繼續來到橙色的門前，照例先分析「Analysis」它的色調，並將其儲存起來。再按下Multilight Switch上的橙色光束進入謎題。



．這道謎題裡面共有十二樣不同形狀的物體，但仔細觀看後，你會發現某樣物品在某個角度下，和另一樣物品的形狀是相同的，所以你得將它們找出來，一一配成對，總共可配成六對。



第十一幕

在橙色門的背後，是一條狹長的通道，雖然通道上有許多異形的屍體，但卻沒什麼值得注意的事。



第十二幕

穿過通道，來到一間有著許多類似圓形門的房間，你向右轉後，看到前方有一個放著orb的裝置，按下前方的按鈕來到

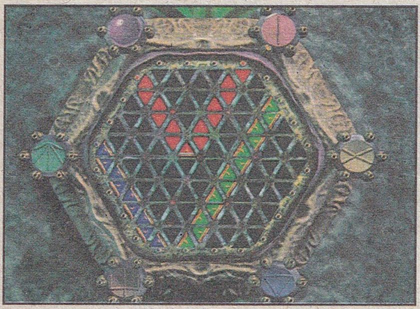


裝置前，傳送「Send」橙色門的色調，或是依序按下Multilight Switch上的橙、紅、綠、黃、紫、藍色的光束，打開裝置，接著，使用「Grapple-Arm」拿取第三顆orb。



第十三幕

回到綠色的門前，分析「Analysis」門的色調，並將它儲存起來「Save」，再按下Multilight Switch上的綠色光束，進入謎題中。



・這個謎題的目的，是將各個顏色的光束，拉到指定的點上連接起來。仔細看看外圍，你會找到一些不同顏色閃爍著的小點，這些小點就是指定的點。



第十四幕

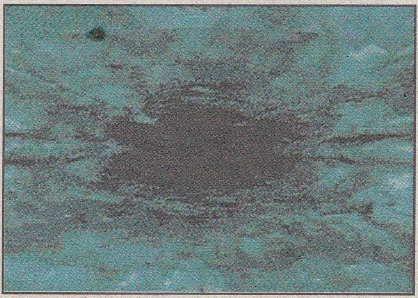
剛進入門內，Tai和Zark便受到一群怪物的攻擊，而其中一隻怪物在受到驚嚇之餘竟然撞上了門，把門鎖給撞壞了，Tai心想這下恐怕出不去了，她希望你能飛到另外一邊，看看能否找到出路。

你來到一個通道之前，先不要飛進去，因爲在此之前你還有件事要做。依你現在的位置往後轉，再往前走，來到另一個orb的裝置前，分析「Analysis」這個裝置，並傳送「Send」綠色門的色調，或是依序按下Multilight Switch上的綠、藍、紅、紫、橙、黃色的光束，打開裝置，接著，使用「Grapple-Arm」拿取第四顆orb。接著，回到Tai和Zark的前面，將這顆orb拿給他們。



第十五幕

接著，你又再度來到通道前面，現在你可以進入通道中了。因爲通道內一片漆黑，你必須打開探照燈「Floodlight」才能看得到。你是否發現通道內



的景觀簡直是一模一樣，而且四通八達的道路搞得你暈頭轉向的，沒關係，只要照著以下的路走就可以了。

・通道的走法：先往前走、再往前走、往左轉並向前走、再往前走、往左轉並向前走、往左轉並向前走、往左轉並向前走、接著往右轉並向前走、再往前走，就出來了。

接著，你打開關住Tai和Zark的房門，並回到大廳中。

待續‥‥‥‥‥

註一：你必須在十秒鐘內答覆她，否則遊戲會結束。在這個遊戲中，有很多這類分秒必爭的部份，這時你的反應必然得加快才行，但如果不幸失敗了，你也可在主選單（Main Menu）下，選擇「Continue」重複剛剛未完成的部份，或是選擇「Jump to」跳到剛才的畫面中。

註二：Multilight Switch上的光束，按下VIS按鈕後由左至右出現的顏色，分別是紅、橙、黃、綠、藍、紫色。在往後的遊戲中，你將會常常用到這些光束，而使用的方法是按下光束上方、燈泡狀的按鈕即可。

註三：依照遊戲的難易不同，你需要解出謎題的次數也不相同，簡易級只需解開一次、普通級需解開三次、至於困難級則高達六次，所以若你覺得謎題太難的話，這部份可選擇簡易級來進行。而改變困難度的方法是在主選單下，選擇「Option」內的「Difficulty」來更改難度。



絶地



◉撰文 胡國愷

我是一位畫家，曾經遊歷過許多地方，記得去年的今天，我來到紐約，那是個富有創造力的城市，不同風格的作品，充斥著每個角落。

當晚，我在街頭遊逛，細細地品味大都會夜色的狂亂與寧靜。偶然地發現街頭邊坐著一位老者，緩緩訴說一個所謂「絕地」的故事，好奇的我便停下腳步聆聽故事。

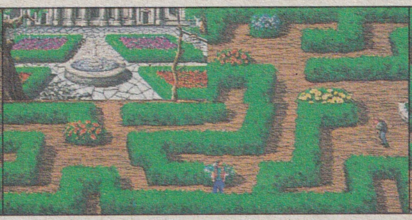
聽完「絕地」淒涼的遭遇，我不自主地望了一下手錶，待回頭之際，卻發現老伯的項鍊遺落於地上，我隨即拾起項鍊，往老伯離去的巷道跑去，突然，耀眼的光芒一閃，我彷彿被吸入了牆內，等我再度有記憶時，我已經被傳送到了一座古老的宮殿。

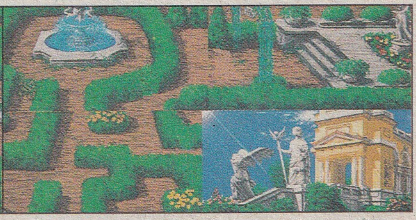
現在的位置位於宮殿的大廳內，面前這扇門似乎被大鎖給鎖住了，我先往二樓的房間走去，發現牆上有一面盾牌，盾牌上的花紋是由紅、紫和黃綠三種顏色所組成的，進入前方國王的寢室，於火爐邊，我找到了一根鐵絲和一個髒盤子，桌子裡頭則發現了一把銀鑰匙。接著我離開國王的寢室，進入寢室左邊公主的臥房。床鋪旁的櫃子鎖住了，於是我利用鐵絲打開了櫃子，櫃子裡頭放著一條心型項鍊。

離開大廳，大廳外是一座花園，於水池內找到了一枚金幣，我順道拿起身上的髒盤子，用池水將銀盤子徹底清洗乾淨。往花園東南方前進，那兒有一位老園丁，老園丁見到我很詫異，因為原先住在這兒的人都不見了，如今這裡已成為一塊被詛咒的大地，我瞧見老園丁褲子口袋後方有一條手帕，於是我又利用鐵絲偷偷地將手帕勾了過來。在公園的東北方，我來到一座雕像前，雕像前的花叢種植了許多小黃楓和粉撲花，我摘下了一束粉撲花，而在柵欄上方的銀色招牌上，我撿到了一張奇怪的符號紙。





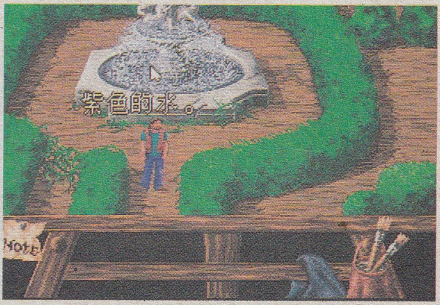




花園西南方的角落處有一柄舊鏟子，我拿起舊鏟子後繼續往西走去，那兒有一位老婦人在澆花，從老婦人的口中得知這片土地上曾經居住了許多居民，而且皇宮中人與人之間都相處的很好；但後來不曉得發生了什麼事情，使得這裡變得一片荒蕪，現在整座皇宮只剩下老婦人和園丁了。以往老婦人生日時，老園丁都會送她一束用手帕包著的粉撲花，但自從皇宮發生不幸的事情後，園丁的情緒日益低落，只知道每天照顧花，而冷落了老伴，看來園丁似乎也忘記了今天正是老婦人的生日，於是我拿起身上的粉撲花，用園丁的手帕將花裝飾一番送給了老婦人，假扮是園丁拜託我將花送給她的，老婦人興奮之餘，也將一把銀鑰匙轉送給我。

離開花園，花園外有一塊隆起的小土堆，我用鏟子挖掘土堆，在土堆內又找到了一把銀鑰匙。現在，我身上已經有三把銀鑰匙了。

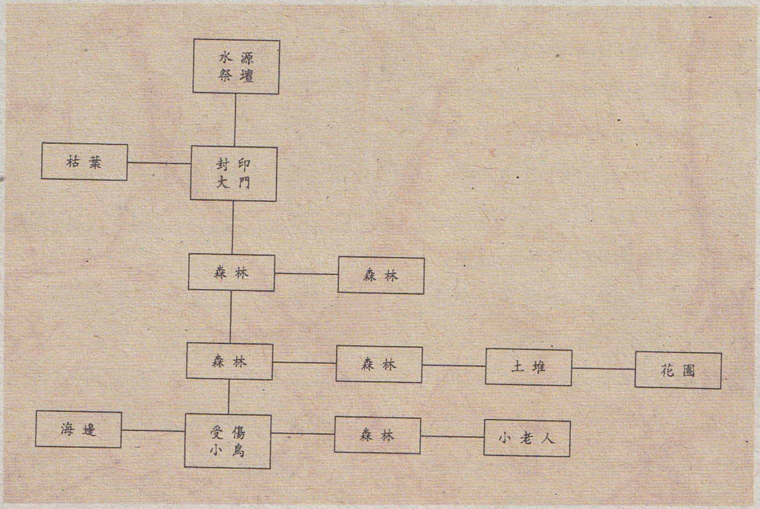
再回到座落於花園東北角的水池，因爲先前聽老婦人說公主喜歡在水池邊染色遊玩，或許我也可以將銀鑰匙染成別的顏色，我將三朵羊啼甲丟進水池裡，水池的水立即染成了紅色，於是我將第一隻銀鑰匙染成紅色；目前水池的水是紅色的，所以我再將兩朵番茉莉丟進水池，池水立即變成紫色，將第二隻鑰匙染成紫色；我再把杜鵑花和含笑花丟進紫色池水內，池水則變成了翠綠的顏色，再把一朵小黃楓丟進水池，即可將水池染成黃綠色，於是我再將第三隻鑰匙染成了黃綠色。



回到宮殿的大廳，將紅、紫和黃綠三把鑰匙依序插進鎖匙孔，大廳的門應聲而開，進入門內，發覺一位小姐被封在水晶裡面，這位小姐似乎是王國的公主，可是怎麼會被水晶封住了呢？看來我得想個法子解救她才行。右邊的房間是一間皇室圖書館，從皇家史記和皇家雕像的歷史書中，我得知了這國家簡短的歷史，也曉得了這兒有一座名爲「皇家守護神」的雕像，碰到災難時，只要念一句咒語，守護神即可給予協助，離去前，我拿起了桌上的徽章。

在圖書室二樓的書架上，我找到了一本咒語之書，拿起咒語之書，並且離開這地方，回到花園「皇家守護」的雕像前（就是拿取粉撲花的地方），將心型項鍊懸掛於雕像的手上，並拿起咒語之書，念了其中的咒語，這個心型項鍊隨即受到了守護者的祝福。

我趕緊拿起受祝福的項鍊，並回到公主被困的房間，將項鍊使用在水晶上，冰封的水晶立即消失，而公主也逐漸醒轉了過來，和公主的言談中

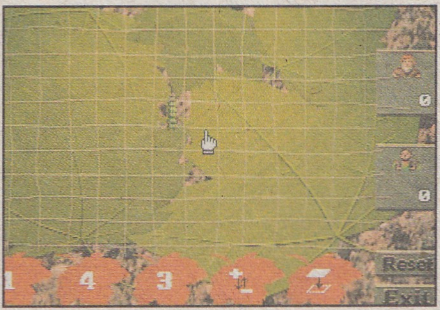


我瞭解這裡是一片被詛咒的大地，所以動物、人們才會消失的無影無蹤，而她因為受到水晶的保護才能倖免於難，從她口中，得知我是被神派來解救蒼生的使者，只是我並不清楚如何才能解救這片大地，公主說她待會要到大地殿堂祈禱，看看是否能想出解除詛咒的辦法，而我則決定四處逛一逛。

往花園的左方走去是一大片森林，只是整座森林都枯萎了，往森林的上方移動來到一處盡頭，盡頭處看起來是一座大門，可惜門被纏繞的樹枝遮住了，我留意到門前有三個小凹洞，或許這些凹洞能打開大門。從這往左走，我於石縫中撿起了一片枯葉，此處上方的石頭上則有另一張奇怪的符號紙。

在森林的下方中，我遇見一位小妹妹哭得很傷心，問她怎麼了，她指指旁邊受傷的小鳥，希望我能救救它，於是我仔細的看看小鳥的模樣，心想或許牠是因為口渴卻找不到水源才變成這樣的，我記得皇宮前噴水池的水變乾淨的，於是就到噴水池前拿枯葉裝了些水給牠喝，終於救活了小鳥，而小妹妹為了謝我，還送我一支可以讓我飛到對岸去的笛子，只可惜它是壞的，而在小鳥飛走後，我又撿到一根羽毛。接著我又往右邊的森林走去，碰到一位奇怪的小老頭，在被他調侃了一番後，又緊拉著我要和他下棋，盛情難卻的我只好硬著頭皮陪他了。

小老頭先向我說明遊戲的規則：「這個遊戲主要的目的是讓毛毛蟲吃越多你的點數越好，毛毛蟲會搜尋上下左右的格子，然後吃掉最高的數字。當兩個數字一樣時，毛毛蟲會選擇黑色的數字。一旦棋盤上的葉子被毛毛蟲吃掉後，會使那一格葉子變成一個洞。牌不能放在洞上，除非是某些的牌。一旦毛毛蟲被洞包圍著，則遊戲就結束，但挑戰者必須超過對手五十分以上才算勝利。牌子是由樹葉做成的，樹葉牌葉子上方刻有數字或特別符號，特別符號的牌子有特別作用。」



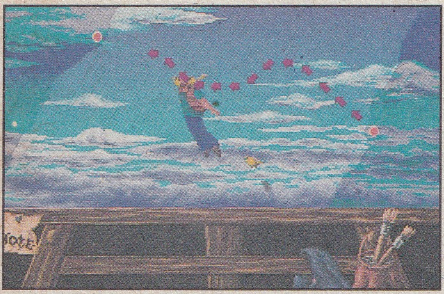
經過了幾回合的挑戰後，我終於贏了小老頭，當我再度找他談話時，他問我有沒有東西要讓他修理，這倒讓我想起身上那個壞掉的笛子，笛子修好後，我環顧一下四周枯萎的景象，心想公主可能知道如何讓大地免除枯萎的困擾，於是便回到大地殿堂找公主。

公主說只要把水源之石放回水源祭壇，就可以防止乾枯繼續惡化，我收下公主贈與的水源之石，離去前，我順便詢問公主水源祭壇位於何處？公主答道：「水源祭壇位居森林深處的某個地方，但是其門口有封印，據說利用大自然的光線才可開啓門口的樹枝。」說完，我趕緊回到先前森林深處被樹枝阻擋住的大門前。

我將徽章、銀盤和受祝福的項鍊依序擺進凹洞內，並將金幣使用在門上，利用光線的折射原理，我解除了水源祭壇前的封印。門打開後，我也將剛才放入於凹洞內的物品悉數拿起。

將水源之石放置於祭壇的凹洞內，旋即，水源之石讓祭壇不斷的冒出充沛的泉水，整座森林又恢復以往的蒼菘翠綠了。

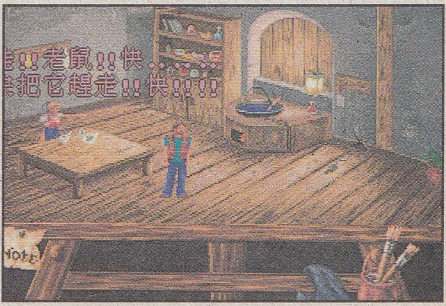
森林恢復以往的生氣後，我來到海邊，試著吹奏了一聲笛子，接著便飛來兩隻小鳥利用爪子夾著我的衣肩，將我帶到對岸，這種飛行的經驗還眞是前所未見的。有了這個神奇的笛子，我就可以回到我曾經去過的任何一個地方了。

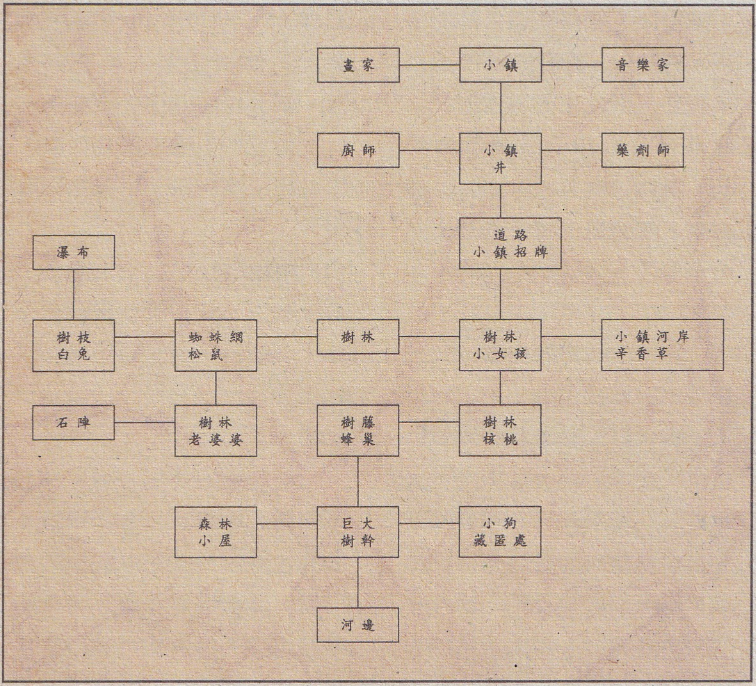


於河岸左方的草地上，我拔下了一小撮辛香草，往左前進，我遇到了一位小女孩，小女孩的媽媽不准她養小狗，還把小狗給趕了出去，而小女孩則希望快點找到小狗，以避免牠又累又餓，我答應幫她留意她的小寵物，不過小女孩好像患了嚴重的失憶症，剛講過的話，一下子又忘得一乾二淨。往上走，鳥兒所站的位置有個寫著通往小鎮的招牌，下方的草地上則有一些硝石，我拿起兩顆硝石後便往小鎮前進。

小鎮的中央有一口井，我將井前的水桶收了起來，小鎮的左方是廚師家，廚師正在烹飪一樣名菜，這道名菜是廚師家傳一道非常美味的菜，不過現在就差蜂蜜這樣的材料，所以做出來的菜味道總是不對勁，或許我可以幫他找到蜂蜜。

小鎮右方則是藥劑師的住所，原來藥劑師正是剛才遇到的小女孩的母親，因爲小女孩的狗偷喝了她所珍藏的酒，所以才被趕了出去，不過藥劑師現在正爲著家中的老鼠而煩惱，就是躲在老鼠洞裡的那隻老鼠害她整天心神不寧的。老鼠？嗯，我突然想起小時候曾經看過的童話故事，利用魔音讓老鼠跳河自殺的故事，於是我對著鼠洞使用笛子（或是拿音樂家家中的鐵鍋往地上敲擊，以巨大的噪音趕走老鼠），老鼠像是陶醉了一般，往屋外走去。趕走老鼠後，我在鼠洞內找到了一塊黃色起司。





小鎮的深處也有兩戶人家，左邊是畫家的住處，他曾是皇宮特聘的畫家，他正準備幫國王畫一幅畫像，但是卻忘記國王長什麼樣子了，我同他說，他可以再去皇宮那看看國王長什麼樣子，可是畫家卻想不起通往皇宮的路了，於是我告訴他正確的位置，走出村中後往左走，過河看到一叉路往左，到下一個叉路往右…，不過他並不認爲這是個正確的方向，看來我只好幫他到皇宮畫一幅國王畫像的草稿圖了。拿起畫架上的草稿紙，並順手拿取畫家桌上的硬化劑和紅色果子。

右方的音樂家正在為樂器傷腦筋，因為他找不到一個樂器可以表達他目前的感覺，他在找一種聲音如流水般的樂器，來抒發他的情感，並解脫他的心靈，我答應他，四處逛逛時，可以順道幫他尋找一下，離去前，我拿起掛在火爐上的湯匙（一把用木頭做的瓢子）。

位於樹林的南方有一個蜂巢，許多蜜蜂聚集在那，所以我無法順利取得蜂蜜，我將身上的硝石使用在辛香草上，燃燒的辛香草冒出濃濃的燻煙，我利用燻煙趕走了蜜蜂，並拿起蜂巢內的蜂蜜和樹上的樹藤。

我接著再往西南方的方向前進，來到了一處名為森林小屋的地方，那兒是獵人的住所，不過獵人的心情很煩躁，原因是最近在瀑布邊出現一隻綠色的獨眼怪，只要靠近牠的人，就會被牠變成青蛙，一般的武器對他來說好像沒有用，所以獵人正在想該如何才能驅離牠。除此之外，獵人的父親曾留給他一柄珍貴的小刀，獵人也將小刀弄丟了，他認為可能是上回在村中喝酒時弄丟的，只是他一直找不到，我請他別擔心，我會幫他找回那柄小刀的。

屋內有一個火爐，我先用硝石點燃火爐，並將身上的木瓢放進火爐內，爐火很旺，可能還得要一陣子才能燒完，趁著空檔，我爬上獵人家中二樓的房間，拿取櫃子上頭的空瓶、桌子上的羊皮紙以及木牆上的符號紙，房間內還有一個密封的箱子，不過箱子密封的很緊，我暫時還打不開這個箱子。

回到樓下，爐火還正燃燒著，我突然想起小鎮的廚師正需要蜂蜜，於是趕緊回到小鎮。回到小鎮後，我先到井前，將身上的樹藤和水桶綁在一起，然後把水桶丟進井內提了一些水上來，結果赫然發現水桶內有一柄小刀，原來獵人的小刀掉進井裡了，難怪他會找不到。

將蜂蜜拿給廚師，廚師收下蜂蜜後，便繼續完成他的名菜，廚師說，若我想吃這道名菜的話，得先自行準備盤子，於是我將乾淨的銀盤拿給廚師，獲得一盤美味可口的小鎮名菜。離開屋子時，我順便向廚師借了一把架子上頭的斧頭。

回到藥劑師的住處，將紅色果子交給藥劑師，她可以將果子壓成汁，於是我將身上的空瓶一起拿給她，沒多久，就做好了一瓶果汁。我順便將羊皮紙拿給藥劑師過目，據她表示，紙上面的字是用一種特殊顏料所書寫的，只能用紫色的水才能讓字完全顯現出來。

到森林小屋，將井內找到的小刀送還給獵人，獵人送我一把親手製作的弓以為回報，我回頭望向火爐，發覺爐中的火已燃燒殆盡，於是伸手將爐內的炭筆拿了出來，有了這枝炭筆，我就可以發揮我作畫的本領了。

利用笛子的傳送回到皇宮，走進原先公主被水晶封印的房間，然後拿出炭筆對著牆上國王的畫像使用，還好國王的輪廓不是很難畫，過一會兒，我即完成了一張草稿圖。

回到花園染色的水池邊，利用兩朵蕃茉莉和一朵含笑花將黃綠色的池水染成紫色（註：池水之前的顏色或許和讀者進行時有所不同，但只要稍加嘗試，即可配出同樣的顏色），然後將羊皮紙浸在水裡，紙上瞬間浮出了一些字，只可惜我看不懂上面寫什麼，於是趕忙拿回鎮上給藥劑師參考。

藥劑師說羊皮紙上記載著一種藥方，我必須要找到黑珍珠、半個核桃殼、青起司和多彩太陽等材料，她才能幫我調配藥方。

到畫家的住處，將完成的草稿圖送給畫家，有了這份草稿圖，畫家應該可以很快的作完畫，畫家感謝之餘，將他的顏料袋毫不保留地轉送給我。

離去前，我仔細瞧了一下畫家牆上中間的那幅畫，我在那又發現了一張符號紙，向畫家詢問這張符號紙所代表的意義，瞭解這個符號代表的是「解脫」。

離開小鎮，位於小女孩下方的樹林中，發現了一顆核桃，拿起核桃後往小女孩的左方移動，走著走著，發現有一隻松鼠在樹林裡追逐，松鼠發現我後，便旋即躲在樹洞裡，於是我拿出核桃引誘松鼠，松鼠興奮的衝下來咬著核桃回到樹洞，並且咬開了核桃，於是我不費吹灰之力找到半個核桃殼。

往左走，發現那兒有一隻白兔，不過兔子顯然有些不對勁，好像失魂落魄一番的四處亂跳，我回頭瞧見樹上有一根樹幹，於是拿出斧頭將樹幹給砍了下來。於樹林的南方繼續探索著，突然遇到了一位陌生的老婆婆，老婆婆勸我趕快離開這兒，否則會對我的身體不好，因為這裡大地的靈氣已經紊亂，待久了可是會造成某種程度的傷害，難怪剛才的兔子看起來這麼奇怪，老婆婆說：「附近不遠處有個地脈匯集處，有一些奇石在掌控四方靈氣的動態，就是那些奇石亂掉，以至於大地靈氣也趨於紊亂，必須把奇石重新排放回去，才能調回靈氣。」聽完老婆婆這番話後，我繼續往左走，看到一個石陣，我心想這兒應該就是地脈匯集處了。

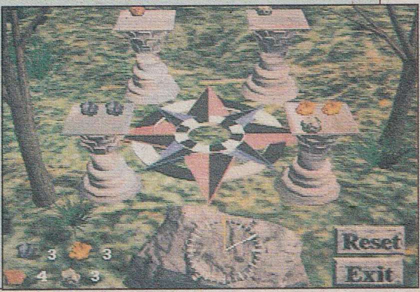
地上石陣的謎題規則是：「將黃色和白色的指針，調到相對應的刻度上。」地上有四種顏色不一的奇石，而上方也有四座不同的支撐基座，每個奇石和基座都會對指針造成不同的效果，思考一番之後，我將奇石分別依照特性置於基座上方，指針有隨即轉向相對應的刻度。

奇石代碼：

A×5　B×5

C×5　D×5

C	D
AA	BBD



解完謎題後我的身體也覺得舒服多了，老婆婆另外告訴我，只要把封印於瀑布的記憶釋放，村民們的記憶也會隨之恢復。另外老婆婆還告訴我一個句子話：「當光明的使者，得到神之憐憫，而築起守護之壁，才能使萬物解脫痛苦。」這句話中，似乎暗藏了某些玄機，她並提到，要解除神的詛咒，需要經由時間之門才可到諸神的時空，但開啓時間之門需要五彩繽紛的大地之水才能開啓。

往上回到樹林，樹林中有一大片蜘蛛網，我拿起樹枝將樹上的蜘蛛網收了下來，並且用從藥劑師那取得的硬化劑將蜘蛛網變硬，以便得到蜘蛛絲線，將蜘蛛絲線和弓結合在一起，即可得到一把豎琴。

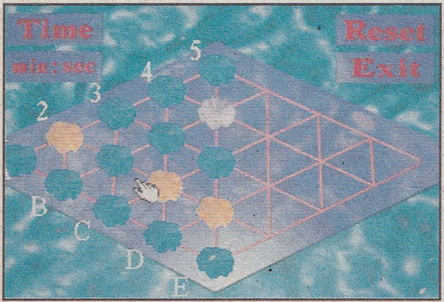
利用笛子傳送回皇宮，再度來到染色水池邊，我利用兩朵含笑花將紫色的池水轉變為青色，然後將身上黃色的起司染成青起司。

離開花園，並且來到水源祭壇，利用斧頭將水晶柱敲一小塊下來，據說水晶具有保護人免除水源傷害的功能。

位於森林小屋東南方有一條小河，我配戴水晶後，一躍跳下水底，水底的風景挺迷人的，水底下有一塊大石，石塊上有一個棋盤，這個棋盤的遊戲有點類似跳棋，必須將一邊的棋子移動到另一邊即算成功，而棋子的走法也完全和跳棋的規則一樣（不過黃色的棋子一次能跳兩次，而綠色的棋子只能跳一次）。解開跳棋謎題後，我拿到了一顆黑珍珠。

・跳棋的走法如下：

D1-D3、C2-C4、D2-D4、C4-E4、C3-E5、A5-C5、B3-D5、A3-E3、A1-C3、B1-B5、C1-A5、A2-C2、B2-D2、C2-E2、A4-C4。



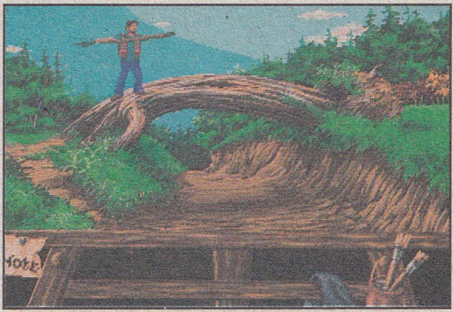
河底左方的樹幹上，我又發現了一張符號紙。正思考如何回到岸上時，突然瞧見河底的洞冒出一個大氣泡，靈機一動，我趕緊站在河底的洞上，搭乘氣泡漂浮回岸上。

回到小鎮的藥劑師那，將黑珍珠、半個核桃殼、青起司和徽章（徽章的圖案形狀即是多彩太陽）交給藥劑師，不多久，她立即將調配好的消失粉拿給我。

回到音樂家那，將豎琴送給音樂家，音樂家一試之下，覺得這種聲音有如上天所傳，美妙極了，剛好也配合著他目前的心情，也完全符合他所想要表達的聲音，音樂家高興之餘，將他珍藏已久的綠石轉送給我。音樂家的壁爐上方有一個類似音符的記號，我檢視了一下記號，發現記號上面是一張符號紙，不過音樂家並不清楚這張符號紙所代表的意義。

位於森林小屋的右方有一座土堆，那兒有一個巨大的樹幹倒在土堆上，不過樹幹上長滿了青苔，站在上面很難平衡，所以走到一半都會跌下來，也就無法順利抵達樹幹的另一頭，我拿出樹枝當作是平衡桿，小心翼翼地走到樹幹對面。

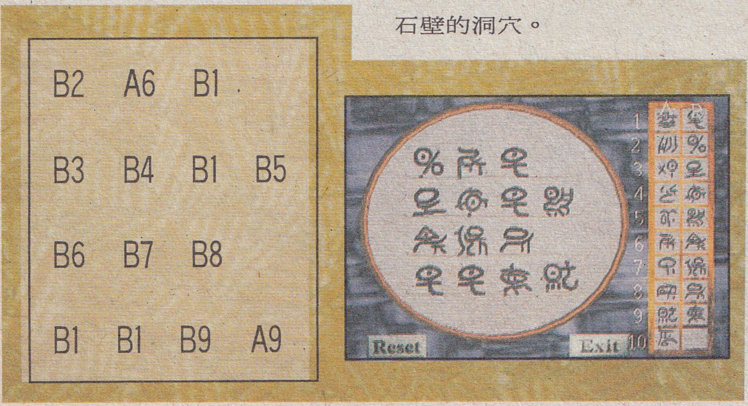
樹幹對面有一個小洞穴，有一隻小動物躲在裡面，我猜想那隻小動物很可能就是女孩口中遺失的狗，我還記得藥劑師曾經說過小狗曾偷喝她珍藏的名酒，所以這隻小狗應該很喜歡喝酒，將帶在身上的果汁酒（身上的果汁放置了一段時間後，自然會發酵成果汁酒）倒在小鎮名菜上，將加了酒的菜放在地上引誘小狗，然後我悄悄地躲在樹後，小狗一看外面沒人，遂跑出來偷吃，我趕緊繞出來抱住小狗（註：還有另一個方法可以得到酒，位於森林小屋的二樓，有一個密封的箱子，利用斧頭劈開箱子，即可拿起裡面的酒，一樣將酒倒在小鎮名菜上可誘狗），此時，小女孩也來到這兒，於是我便將小狗還給女孩，讓她帶著小狗愉快地回去，女孩離去前，交給我另一顆綠石。



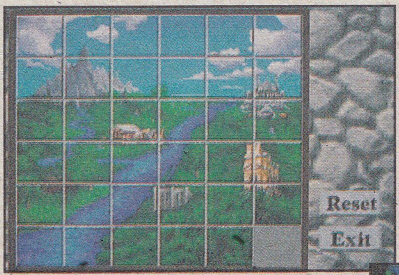
回到森林小屋，獵人還在思考如何用一個周全的計畫趕走綠色獨眼怪，將羽毛拿給獵人看，獵人表示或許這個物品可以趕走綠色獨眼怪，但要如何才能接近牠呢？有了，此時我突然想起身上的消失粉。

趕緊跑到瀑布那，將消失粉使用在自個身上，瞬間，我整個人隱形了起來，趁這機會，拿出羽毛替獨眼怪搔癢，獨眼怪睜眼望四周，竟然不見人影，一驚之下，趕緊離開了瀑布。我留意瀑布的四周，發現瀑布旁有個缺口，凹洞的大小剛好和綠石差不多，於是我拿出一顆綠石朝凹洞丟去，對於投擲，我一向很有信心，但一不小心，綠石掉進了瀑布裡面，幸好身上還有另一顆綠石，這回得小心點丟才是，無奈一錯手，方向還是丟歪了，還好這次沒有掉進水裡，檢起綠石，再朝凹洞丟一次。將凹洞塞滿後，村民的記憶也得以釋放，湍流的瀑布也一下子消失得無影無蹤，既然瀑布消失了，我打算入洞一探。於瀑布洞內，我又找著了兩張奇怪的符號紙。

整理一下身上的符號紙，發現自個身上已經收集了八張符號紙，目前只知道一張代表的是「解脫」外，其餘的含意無從曉得，回到小鎮，我又從廚師那得到「保護」、「建造」和「憐憫」等符號紙所代表的意思，而從藥劑師那我得到了「上面」和「解脫」等意，從替我修復笛子的小老頭那，我曉得了「太陽」和「得到」所代表的符號，我詳細記下這些符號紙的含意，並且思索著老婆婆之前對我說的那句話：「當光明的使者，得到神之憐憫，而築起守護之壁，才能使萬物解脫痛苦。」啊！我想到了，這段話正是破除詛咒的關鍵，我趕忙跑回大地殿堂，位於公主的下方是一座祭壇，原先祭壇上列出的句子是衆神所下的詛咒：「當毀滅的力量，開啓了死亡之門，則黑暗降臨於大地，使痛苦環繞衆生。」我將祭壇上的符號重置（Reset），正確地拼出其下聯：

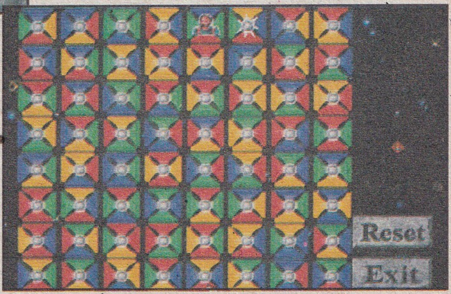


我終於解開詛咒了，趕緊和公主報告這個好消息，並且告訴公主她的父王和其他人民，不久後應該便會歸來了，公主說要在這裡等待人們歸來，她並祝福我能找到回去的路。現在我只有到諸神的時空那兒，才能找到回家的路了。



離開大地殿堂，回到瀑布那，瀑布的左方有一塊山岩之圖，檢視山岩上這片圖形，原來這裡是一個類似智慧盤的遊戲。將「絕地」國度的圖案拼好，解開謎題後，山岩之圖上面出現了一個凹洞，凹洞的形狀好像和之前老伯所掉下的項鍊形狀差不多，於是我拿出老人的項鍊塞進凹洞內，突然山岩上出現了一個傳送視窗，我進入傳送視窗後來到一座滿是石壁的洞穴。

我內心猜想著，這裡可能就是老婆婆口中的時間之門，而開啓時間之門需要五彩繽紛的大地之水才能開啓，於是我拿出畫家送我的顏料袋，將顏料袋往會漏水的石牆上盛一些水，顏料袋裡的水已經變成五彩繽紛了，再將裝水的顏料袋使用在石壁上，突然時空之門出現了，進入時空之門，我來到了一座繽紛的彩橋上，我仔細的檢視這座彩橋，發現這又是諸神所安排的另一道謎題。



這個謎題的規則很簡單，相同顏色緊鄰的區域，肖像才能互相通行，而每走到一個方塊上，方塊就會順時針轉一圈，而遊戲目的呢，則是讓我的肖像抵達類似準星的位置上，經過一陣移動，我幸運的走到了盡頭。

穿過大門，我來到了諸神的時空，我留意到有一份手卷漂浮在半空中，於是我拿起手卷，順道翻閱了一下，無意間，我瞧見手卷內記載了許多關於這世界的秘密。

物品	出現位置
綠石	小女孩贈送
羽毛	小鳥飛走落下
硝石	小鎮招牌前的地上
辛香草	小鎮河岸的草地上
小刀	井底下
水桶	井前
水源之石	公主
心型項鍊	公主臥房
炭筆	木瓢燃燒後
金幣	水池
水晶	水源祭壇
粉撲花	守護雕像前
銀鑰匙	老婦人
手帕	老園丁褲子口袋
核桃殼	松鼠咬完丟棄
黑珍珠	河底下
鏟子	花園
銀鑰匙	花園外隆起的土堆
徽章	皇室圖書館
咒語之書	皇室圖書館二樓
木瓢	音樂家處
綠石	音樂家處
銀鑰匙	國王寢室
髒盤子	國王寢室
鐵絲	國王寢室
枯葉	森林西北方
紅色果子	畫家處
硬化劑	畫家處
草稿紙	畫家處
顏料袋	畫家處
樹藤	蜂巢下方
笛子	解救小鳥後，小妹妹贈送
黃色起司	鼠洞內
小鎮名菜	廚師家
斧頭	廚師家
蜘蛛網	樹林
樹幹	樹林
核桃	樹林
蜂蜜	樹林南方
羊皮紙	獵人家
空瓶	獵人家
酒	獵人家密封箱子內
弓	獵人贈送

所需符號紙	出現位置
憐憫	水底
保護	守護雕像前
太陽	找到枯葉的地方
解脫	音樂家住處
牆壁	畫家的畫
建造	瀑布後方的洞穴
上面	瀑布後方的洞穴
得到	獵人家二樓

當手卷被打開之時，諸神……我的子民……實現大地回歸太古之初沈寂的詛咒。古老的預言也將走到最後階段。

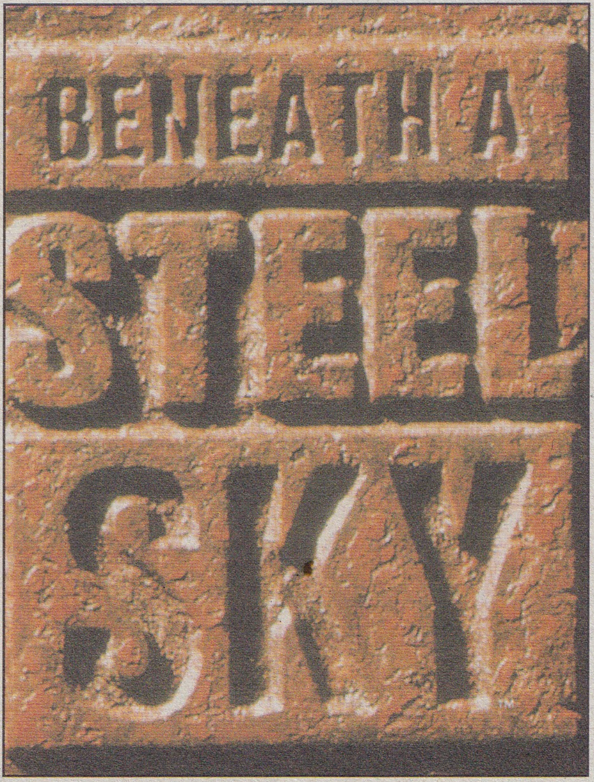
神創造了時間，並創造五個子民，天、地、水、感情、理性，陪牠度過時間的輪轉。

神的五個子民必感沈寂，而向神提出創造世界的想法，以使時間的輪轉更加生動有趣。神答應其要求，於是五個子民即共同創造了世界。天創日、月、星辰；地創石、草、花、木；水創、風、雲雨、電；情感創蟲、魚、鳥、獸；理性爲萬物創造了「智慧」。「人」運用「智慧」創造「文字」，「文字」的產生，雖爲人帶來「文明」，卻同時也帶來了悲傷、嫉妒，謊言以及驕傲；從此世界就有不停的殺戮、戰爭、貧窮及疾病……神見文明帶給世界如此的情況，於是命令五個子民立下時間的詛咒；時間的詛咒它將追尋著文明，從未來一直往過去吞滅著，而無文明的世界，將會回歸至太古之初的寧靜。

當我醒來時，發現我已回到了旅館，躺在床上望著窗外昏暗的天空，感覺自己好像花了一生的時間，做了一個很長而又奇怪的夢。然而那晚發生的事情是眞還是假，至今在我心中還是個謎……，不過我永遠記得手卷上的一段話：人雖有了文明，卻同時也帶來了悲傷，當我們汲汲創造嶄新的科技和文明時，是否也遺忘了那埋藏於內心深處，最純眞的性靈。

鋼鐵天空下

◉撰文／王 俊 雄



我的名字叫羅勃佛斯特。過去二十四年我一直住在一個叫做GAP的地方，從我有記憶開始，就一直跟流浪者的部落生活在一起。今天，如同村長所預言，聯合市的安全人員來到了我們居住的地方，他們的目的是要找尋一個人，而那個人就是我。原因我並不清楚……

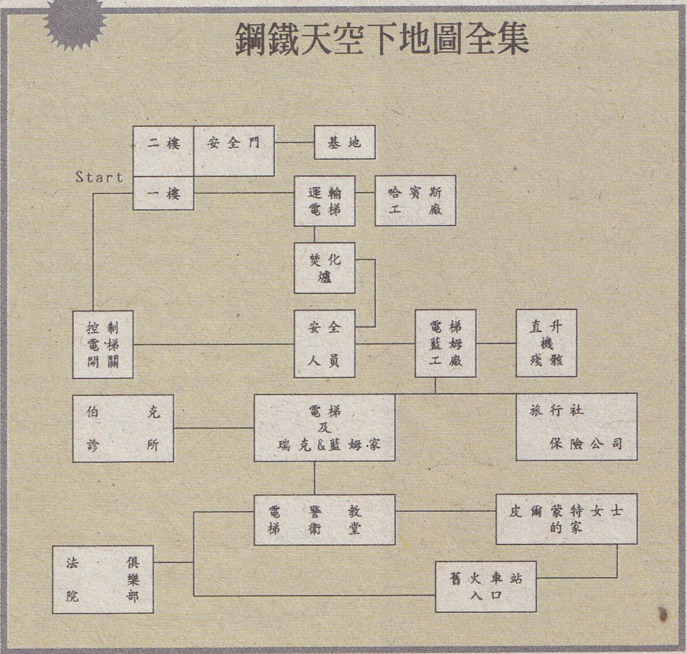
當我被槍抵著上了直升機之後，原先平靜的村落遭到無情地摧毀；我誓言要復仇。我必須找出是誰把我帶到這裡來，是誰要為那些無辜犧牲的人民負責。

在航行的過程中，直升機迫降在城市的某個地方。於是我就趁著混亂的時候，帶著喬伊的電路板找機會逃跑，但是事情並非我想像中容易，他們似乎發現我逃跑的企圖，竟開槍向我射擊，於是我跑進一家印刷廠的二樓躲起來，希望能躲過他們的偵查。那警衛很嚴謹的在尋找我的行蹤，當情勢正緊迫時，從工廠內部走出一位中年男子，他是工廠裡面的人，從他們的對話中得知要取我性命的人好像叫瑞克，以及跟LINC有關的機器，於是我復仇計畫終於有了目標，但首先要離開這鬼地方，看到右方似乎有一扇門可以離開，走到門旁看到佈告欄（鑰匙要在很緊急時才能取得…），心中一陣驚慌，天啊！現在正是我最緊急的時候，尋找四周圍發現左方有一根金屬棒，我費盡了九牛二虎之力才將它拔下來。

來到安全門前，我拿出金屬棒，使出全身的力量將門撬開，但一不小心發出金屬磨擦的聲音，那警衛已經發現我，並快速的追了上來，我趕緊將門關上，心想「終於逃出來了」，此念頭才剛過，卻被眼前的景象給嚇了一大跳，原來我目前所在的位置，是離地面不知道有多遠的一處平臺上，正想調頭時卻聽到腳步聲已經來到門後，由於事出突然，我整個人被撞得黏在門後面，但幸運的是那警衛以為我已經摔落到地面，我心想大難不死必有後福。



我走到一樓右側的房間，發現在一堆廢鐵內有一個廢棄的吸塵器，我取出喬伊的電路板，裝在吸塵器上，哈！動了，但喬伊卻不滿意它目前的裝配，但目前已經沒辦法了，跟喬伊詢問目前的情報完以後，發現有一部運輸貨物用的電梯，還有部運輸貨物的機器



人呆在那兒不動，我請喬伊幫忙維修一下，但它還為了外殼的事而不理睬我，只好靠自己的力量，但要維修就必須要有工具，我來到最右側的房間，發現了跟警衛交談的男人，知道他名字叫哈賓斯，並問到與藍姆有關的事情。本想搭乘電梯離開這兒，但卻因為不是貨物而發出警告聲，這時哈賓斯急忙跑出來關上警報，我就利用此空檔跑進他的工作間尋找工具，但只在碗櫃內發現一支扳手和一個三明治（此動作要多試幾次）。問哈賓斯運輸機器人故障的原因，再次請求喬伊幫忙，終於讓運輸機器人運作了，趁運輸機器人將貨物放置電梯，讓電梯下降的空檔往下跳，來到一處溶解廢鐵的狹小空間裡。發現一個需要喬伊才能打開的門，當喬伊打開以後，那個叫瑞克的警衛竟然出現在我的面前，他以為我是歐弗曼，當情況危急時，竟從攝影機發出兩道光束，將瑞克炸的粉身碎骨，我從他身上取出了一張識別卡及一副墨鏡。

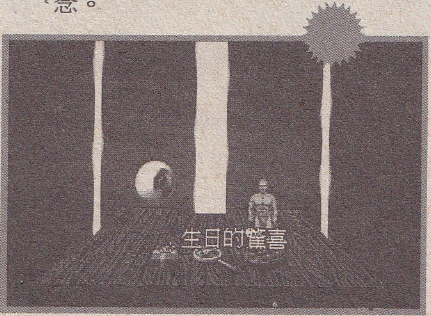
不久，我和喬伊來到了一處離地面很遠的社區，我憂愁的問喬伊該怎麼辦？那個破銅爛鐵竟幽默的回答我說從欄杆上跳過去…，算了！不理它，我四處觀察以後來到一部故障電梯旁邊的一間加工廠，看到一個銲接機器人及正在操作機器的女子，詢問她一些事情以後，得知她名叫安妮塔及要離開這地方一定要靠電梯，正當此時一個叫藍姆的督察出現在我面前，我只好假裝是安全稽查員趕緊離開，四處閒逛後我再度回來，並以安全人員的假身分詢問一個在操作機器平臺的男人，問完後我來到一間儲藏室前，卻因此觸發警鈴，從那男人口中得知只有機器人才能進入，我從窗戶中看到連接感應器的保險絲盒，但喬伊目前無法做銲接的工作，唯一的方法將它換成那個做銲接工作的機器人，於是我將扳手丟進正在運作機器的齒輪中，使它停止運轉。接著我拿出扳手，並使用扳手將銲接機器人的螺絲鬆開，叫喬伊過來接受全新的外殼，再次來到儲藏室前，叫喬伊進去把保險絲弄斷，進入以後將通道上的鐵網打開，拿取一罐 WD40 及一串鑰匙、和地板上的油灰，但出來之後，除了油灰以外其他都被沒收了。



不久以後，我走到一間位在最左方的蒸氣室中，看到一個老頭正很努力的在「工作」，叫醒他以後詢問一些情報，我看到一個控制電梯的開關，但老頭卻不准我動它，只好用調虎離山之計，我先用扳手將蒸氣機底下的兩個螺絲鬆開，再與喬伊同時按下按鈕，造成蒸氣大量外洩，老頭見情況不妙趕緊出去求救，我則趕緊將開

關座的燈泡取下來，將開關切到關的位置，將油灰放在燈泡座上，打開開關；開關座的門就被炸出個大洞了，我又將開關的大扳手往下壓，隨即來到電梯前面，看到一條電纜線，心想可能日後會有所用，在要進電梯前叫喬伊焊斷那根電纜線，之後拿出識別卡往電梯旁的插槽一刷，聽到一聲清脆的噹噹聲，我和喬伊終於往地面移動了。

走出電梯後，我撿起了那條電纜線，心想：「這裡應該是地面了吧！？」，一問喬伊才知道原來離地面竟然還有十二公尺遠。往左方走去，發現另外一部無法乘坐的電梯，電梯右方有一處住區，走進去才發現原來藍姆住這，聊了一會得知他很想去旅行，道別之後，我使用識別證進入左邊的屋子內，卻只在裡面的枕頭下發現一本雜誌。四處閒逛後，我來到這層最右邊的一間旅行社，跟他討價還價後，終於用身上那本勞倫斯全集雜誌換來一張旅遊券。我找到藍姆並將旅遊券交給他，他感激的邀請我參觀他的工廠做為報答，我與喬伊回到了藍姆的工廠，藍姆帶我四處介紹後，便讓我自己隨意參觀工廠，我在工廠內找到之前認識的安妮塔，一陣寒暄以後，我拿出手中的識別證交給安妮塔升級，以便往下一層移動，但安妮塔說還必須要接種斯威本連接埠。我心想之前不是經過一間診所嗎？為了儘早到達地面，我和喬伊坐電梯來到最左邊的診所，但卻被一個傳真影像阻止，於是我叫喬伊運用它的「美色」，終於讓我進到診所內。與醫生磨了半天後，他終於替我種了斯威本連接埠，並要我去找一個叫威廉的保險員幫忙我到底層。我在旅行社的旁邊找到了那位保險員，一陣交談後他終於替我打了電話，但老是忙線中，我則趁威廉撥電話的時候，叫喬伊將雕像上錨給焊接下來做為紀念。

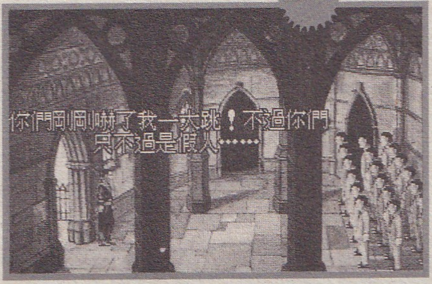


完成了接種斯威本連接埠，再來就是給藍姆一個小教訓，我找到藍姆工廠外的終端機，使用識別卡驅動它，進入終端機後，我選了４→安全局、再選２→其他操作，再選１→檔案調整將１、２項資格都調為０。找到藍姆以後，他卻因放心不下他的貓咪小可可，而授權我進入他的屋子餵食貓咪。我進入藍姆的住處，打開螢幕旁的食物機器餵食貓咪，還順手拿起書架上的錄影帶，放進錄影機觀賞。離開藍姆的住處，發現另外一部電梯仍然無效，心想：已經走頭無路了。突然間腦中有一個很奇怪的念頭，就是被瑞克追殺的那座平臺上似乎有路可以過去，為了證實自己的理論，我又回到原點，證明我的理論果然沒錯，我把電纜繩及船錨組合，往對面的圖案標誌丟了過去，我抓住繩子往對面盪了過去。

呼，好險！泰山有當成，否則摔下去可能連骨頭都粉碎了。我看到一間儲藏室，不管它繼續往裡面走，發現一間可以進入LINC世界的機器，我拿出識別卡插入LINC機旁邊的插槽，我坐上去以後，進入了LINC世界。進入以後，我拿起了地板上的球，繼續往右走到另一個房間，使用身上的（開啓）機器，拿起毛毯袋裡面的放大鏡及一件生日驚喜後，我的道具欄中又多了一個（解密）及（解壓縮），我拿起（解密）往身上打問號的兩份文件上接觸一下，再拿起（解壓縮）往壓縮的資料上接觸一下，那個壓縮的資料經解壓縮以後變成了兩組密碼，我繼續往右邊的房間移動，拿出紅綠兩組密碼其中一組放入地上，後又依向右、放入、向左、拿起、向上、放入、向右、向下、拿起、向上、放入、向左、拿起、向上、向右、向下、向右、向下、放入、向上、向上的順序離開，到下一區拿取書及雕像後，我再度拿出身上的（解密）接觸道具欄中的問號文

件，接著選擇斷線功能離開LINC世界。

離開LINC世界以後我來到了終端機前，插入識別卡後選擇4→安全局，再選1→閱讀文件，讀完所有的文件以後；選2→其他操作，將識別卡升級後我終於可以隨意的移動了，現在終於知道我的名字原來叫做—蘿勃特．歐弗曼。我回到診所旁那部無法乘坐的電梯前，拿出識別卡往插槽上一刷，哈！果然動了，咦！喬伊呢？我竟忘了叫它，電梯開了以後，那笨機器人竟然從這麼高的地方直接跳下來，唉…它一定是忘了已經換外殼了。我拿起喬伊的電路板，看到一個正在溜狗的女人，上去搭訕後，得知她叫做皮爾蒙特，是父親以前的好友，也是很富有的寡婦，我們聊了一會兒，接著我來到一家俱樂部前面，卻因沒有會員證而不能進入，而會員證取得的方法是要一位正式會員的介紹，其中一位會員就是皮爾蒙特女士。我在她家找到她，請她介紹我進入俱樂部，並趁她撥電話時將錄影帶放入錄放影機中，趁著小狗注視螢幕時，觀察狗碗中的食物，拿了狗餅乾離開皮爾蒙特的屋子。在水池旁發現一間類似倉庫的屋子，觀察那扇門發現它的鎖是用很古老的鎖頭鎖上的，我拿出識別卡往鎖上一插，哈！小把戲根本難不倒我，裡面只有一把剪枝鋏。我再次回到喬伊摔下的地方，拿出餅乾放在木板上面，趁狗對餅乾亂吠時，我將繩子拉起來讓狗爬上板子，鬆開了手以後，哇！跳水姿勢蠻標準的，趁著皮爾蒙特女士和警衛忙著救狗時，我趁機進入警衛身後的教堂中，在其中一間屋子內發現了安妮塔接近腐爛的身體。



我趕緊回到藍姆的工廠內安妮塔工作的地方，櫃子中只剩下一件防護裝，我穿上防護裝，進入右方的輻射屋中，先操作巨大門旁的機器開啓輻射機，進入裡面找到安妮塔的LINC卡。我為了確定事件的原委，來到藍姆工廠左方屋內，在兩位管理員旁的電梯，我用識別證插入電梯旁的插槽，再次回到LINC的介面屋中，使用安妮塔的LINC卡插入插槽，坐上後進入LINC空間，我拿出道具欄的蒙蔽物將眼球矇蔽起來，快速的往右走，再蒙蔽另一顆眼球後往上走，不理會那個騎士繼續往上走，使用倒轉程式放入天井中，可以得到艾杜拉多的訊息，往右走以後，拿取地上的音叉（如果眼球打開時要回到原點重新蒙蔽），選擇斷線離開。

回到最底下那層，我與正忙著打電動的文森園丁聊完最近所發生的事件以後，我來到俱樂部旁的法院，裡面正好在舉行一場「世紀大審判」，但因為被告沒有律師，只好找我來湊人數，還好小弟平時苦讀法律叢書，把死刑罪改成市區服務兩小時。離開法院後，為了慶祝自己的勝利，我來到俱樂部內，與裡面所有的人聊天，得知舞臺旁的門是進入地下鐵唯一的路，但卻只有經理手上的指紋對門旁的金屬板有效，我走到音樂點唱機前點了第一首歌曲來聽，誰知那賭性堅強的經理並不喜歡，而起身走向點唱機大踢一腳，我則趁機會拿走他桌上的杯子，回到上一層的診所內，將杯子交給伯克醫生做指紋整型手術。回到俱樂部內，碰觸舞臺右方門邊的金屬板，我進入一間暗室，使用金



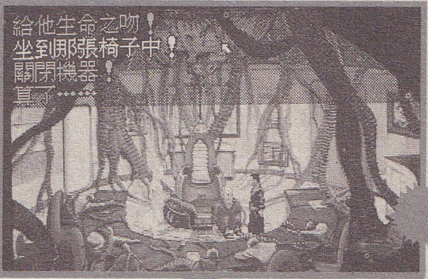


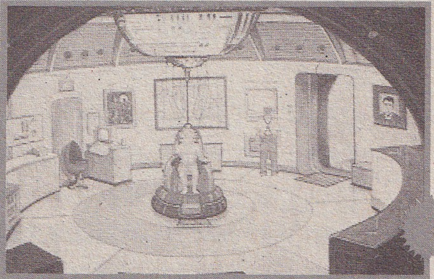
屬棒將大箱子上的木板拆下，放到右邊的小箱子上，然後用金屬棒將網架撐開，再拿出剪枝挾將網架剪斷，爬過狹小的通道進入地下鐵，我順著鐵路上的鐵軌往右、右上、再往右走，在牆壁上的破洞左方有一個插座，我將身上的燈泡裝上去，果然亮了許多，繼續往右走，突然聽到石頭鬆動的聲音，我趕緊加緊腳步往右下角衝去，果然！頭頂上的石頭馬上轟隆隆的滾了下來。

剛剛的落石已經把退路給封閉起來，我用金屬棒敲打牆壁上的破洞兩次，掉下一塊磚塊，我拿起磚塊後，拿出金屬棒往血管上的腫塊插下去，不久一個醫護用的機器人會來維修，我就趁此時趕緊離開，等機器人回到原位時，我拿出喬伊的電路板往機器人身上的插槽放進去，多時不見的喬伊又回來了。因為我從入口進來時曾從窗戶看到裡面有一個生化人正在工作，因身份不明我不方便去打擾他。回到入口旁，往地下室移動，但因地下室溫度太高，我走到控制溫度的機器旁，進入系統後，選擇第二項使溫度降低，走上坑洞將上方金屬棒拉柄拉下後離開，找到喬伊後，我向它查詢許多情報，接著叫它開啓生化人旁的水栓，等喬伊回來後，進入生化室內，而那個機器人卻因地上的油污而一桿進洞。我繼續往右走發現三道門，其中兩道是鎖上的，進入唯一打開的通路，使用識別證插入左方的終端機，選擇第二項，將部份區域開啓，離開時卻遇到安全人員險些喪命，幸好有喬伊捨命相救，我從安全人員的身上拿到另一張LINC 卡，再拿起喬伊的電路板，回到終端機屋內使用安全人員的LINC卡，插入插槽進了LINC空間，進入界面內，向右進入使用蒙蔽物蒙蔽眼球，趕快進入上方，使用天怒在騎士上然後斷線，再使用安妮塔的識別証，進入LINC空間，跟剛才一樣的步驟，來到之前騎士所在位置右方的屋內，使用音叉碰觸一下水晶，拿出螺旋後斷線離開。

我走到安全人員走出的那道門內，使用安妮塔的LINC卡使控制台上正在執行的程式當機，這時我發現水槽內有組織物，我拿取水槽旁的鉗子夾起一個新鮮的樣品，放入左方的冰水中，將組織凍結起來，繼續往右走，發現三個塑膠人，我拿起喬伊的電路板，打開中間底下的櫃子將電路板放置進去，執行電腦程式讓喬伊再度復活，與它交談以後，繼續往右走去，和喬伊同時按住門旁的感應器，門打開以後，我繼續走下去，首先將電纜線繫於水管上，往右邊樓梯爬下去，拿取鉗子將冰凍的樣品放入洞孔內，此時左側的牆上會開啓一個大洞，而我又要做有史以來第二件蠢事，我抓住電纜繩向對面盪了過去，進入後看見許久不見的父親，但不曉得什麼原因，LINC機竟排斥父親，正當緊急時喬伊衝了進來，我趕緊叫喬伊坐到椅子上去控制LINC機，而父親因被LINC排斥而結束生命，我終於知道幕後的主使者……。









錦 囊 密 技

《Hexen》β3試玩版

於遊戲中鍵入：

BGOKEY：無敵模式。

CRHINEHART：立即獲得所有武器裝備。

BRAFFEL：獲得所有的物品。

MRAYMONDJUDY：獲得所有的鑰匙。

SGURNO：補血。

JSUMWALT：顯示X軸和Y軸的座標。

EBIESSMAN：將自己變成豬。

REVEAL：顯示地圖。

KSCHILDER：音效測試。

《火爆賽車》

密技：

〔Alt〕+〔F1〕=自殺。

〔Alt〕+〔F2〕=自動陣亡所有敵人。

〔Alt〕+〔F3〕=燃料全滿。

〔Alt〕+〔F4〕=武器能量全滿。

〔Alt〕+〔F5〕=防護罩全滿。

〔Alt〕+〔F6〕=全程只剩下一圈。

〔Alt〕+〔y〕=開啓自動駕駛。

〔Alt〕+〔c〕=關閉自動駕駛。

《驚魂塔》

密技：

於遊戲中鍵入”BALDRIC”即可啓動密技功能，但須再配合以下按鍵：

〔左shift〕+R+??：隨意跳關，??表所欲抵達的房間：(01-45)

〔左shift〕+H：生命力、食物全滿。

〔左shift〕+K：獲得所有的鑰匙（除了通往結局的大門鑰匙之外）

〔左shift〕+W：獲得所有的武器。

〔左shift〕+C：獲得十枚硬幣。

《諾瓦風暴》（NovaStorm）

只要於遊戲剛開始進行時，鍵入”tomatoes”即可進入一個特別的關卡。

所有的敵機將全部變成一個個番茄，而且可以獲得所有的特殊武器，離開這個特別關卡後，會直接到最後一個舞臺。

《遠離地球》（Outpost）

按下”ALT-WIN”啓動遊戲中的密技。

CTRL+F10：讓你的殖民地選擇一個天災人禍。

CTRL+F11：資源無限。

CTRL+F12：增加/減少教育程度、犯罪和士氣的指數。

《鐵血十字軍》（Crusader）

於遊戲中按下「JASSICA16」後，按下「Enter」，接著再按

F10：裝備、補血全滿。

Ctrl+F10：無敵。

◎胡國愷

《中國》

在遊戲中輸入下列鍵，就會有意想不到的結果喔！

F7、F7、F7、F7、F3：畫面會全開。

F7、F7、F7、F7、F6：會跳100年。

F7、F7、F7、F7、F7：增加1000兩。

F7、F7、F7、F7、F9：自動亡國。

F7、F7、F7、F7、F10：結束遊戲。

PS：本密技只適用於1.0版，則1.1版需將前頭的F7、F7、F7、F7改為F5、F4、F1、F8。

◎高雄市　陳家鵬

克拉奇英雄

◉撰文／楊糧暢



本期新登場人物簡介

尼爾森：現任之精靈族族長，上知天文、下知地理，智慧過人。

布朗：尼爾森之子，下屆精靈族長繼承人，魔法型戰士，對於魔法及劍術均有一流精靈族人的佼佼者。

七賢使者：精靈島上的七位長老。每位長老各專研一種咒文。只要七位長老聚在一起，便能使出威力強大的七賢聖焰。

巴斯路：22歲之人類暗殺者，劍術不在女戰士瑪莎之下。和瑪莎曾拜同一個劍術師父。人稱冷寒星巴斯路，因為他的劍又冷又快。

本期新登場怪物簡介

鐵甲獸：鋼鐵般的鐵甲皮膚是它最強大的防具，頭上長有一個極為醜陋的尖角，由於身體過重，行走速度極慢。

人頭馬：上半身是人的身體，下半身是馬的四肢的半人半馬怪物。

前情提要

歐斯華四人在赫邱里山途中，無意中救了小老頭多涅爾，也通過了克麗絲蒂婆婆的三重考驗，得到了一把蒼渺天弓。在矮人王鄂特伯恩的請求之下，成功的解除了矮人城半年以來的旱災，矮人王並派遣一名船長送四人去精靈島，找尋其他神器下落，誰知克雷侖斯教主親自出征，並召來暴風雨，欲致眾人於死地……

第六章 陰錯陽差性命喪

風勢愈來愈強、雨勢愈來愈大，珍妮芙所乘的小船早已翻覆，精靈龐德右手抓住一塊木板死力不放，左手還抱著昏倒的吉爾斯，珍妮芙也緊緊抓著這塊木板，三人隨著海浪浮起沈落，好不難受。

珍妮芙現在才發覺吉爾斯說的有道理，大海就像一個大藍怪，專門吞食人類。已經吞了好幾口海水的珍妮芙快忍不住了。

「龐…龐德……我…我快抓不住了。」珍妮芙痛苦地說道。

「珍…珍妮芙……忍著點……」精靈龐德自己也快承受不住，再加上左手還必須抓住昏倒的吉爾斯，實在非常吃力。

不久，珍妮芙再也沒力氣抓住木板了，頓時眼前一黑、昏了過去，雙手一離開木板，瞬時身軀已沈入海中。

突然，一隻強而有力的手抓住了珍妮芙。

精靈龐德抬頭一望，一個巨大的黑影，好像是個人類。那黑影做了個手勢，似乎要精靈龐德跟在他後頭。

黑影一看到精靈龐德身旁還有一昏迷的人，馬上左手一揮，也不知用什麼方法，把珍妮芙與吉爾斯抱在一起，右手游泳支持身體。

沒有吉爾斯的負擔，精靈龐德輕鬆多了，雖然人矮腿短，但游泳的技術還不算太壞。

游沒多久，看見前方有一個大圓球浮在海上。那圓球似乎有個小洞。

「主人！趁現在雨勢較小，快進去！」

龐德仔細一看，小洞中居然還會有一個人。

被叫主人的人，先將珍妮芙與吉爾斯硬塞進去，接著精靈龐德再擠進去，最後他才進入洞中。

精靈龐德進去一看，裡面的空間比想像中的還要大，待洞口處的木門一關，那人也不知使了什麼法術，只感覺圓球竟漸漸沈入海中。

龐德雖大感訝異，但仍不忘感謝那人之救命之恩：

「謝謝……謝謝閣下救命大恩！」

「別客氣！」那人一邊回答，一邊丟了條毛巾給龐德擦身體。

此時珍妮芙已悠悠轉醒。

「這……這是那裡？」珍妮芙問道。

「我們……我們沒事了，現在我們已安全了，是這位英雄把我們救起來的！」龐德一面用毛巾擦著身子，一面原本想告訴珍妮芙現在他們正置身海底的一個神奇圓木球中，但仔細一想，這麼講或許太匪夷所思了，他怕珍妮芙一時不能理解，乾脆含糊地回答。

珍妮芙轉過頭一瞧，一個體型高大、眼神中帶些調皮神情，淡黃色的頭髮、兩道濃眉的年輕男子，看來不過二十來歲左右。

「妳好，我叫艾洛克，是梵達希王國尼可蒂絲女王的弟弟。」那人道。

「啊！但是……我們上次到梵達希王國時怎麼沒看到你？」精靈龐德奇怪地問道。

「你們去過梵達希王國？」

「是啊！還跟黑暗軍打了一場仗呢！」

「什麼？難道你們就是幫助我梵達希王國殺退強敵的勇士？」

「沒那麼好聽啦！也沒有幫上什麼忙，最後還是女戰士瑪莎出現它時才趕走雷米吉斯與黑暗軍的！」龐德有點不好意思地回答。

「不管如何，我梵達希的所有國民還是對你們感到萬分謝意。」

「不，別這麼說，要不是你的相救，我們現在可能早就葬身大海了！」

此時吉爾斯也醒了過來，只感覺後腦蠻痛的，艾洛克過來幫他看了一下傷勢。

「還好，傷的並不重。」艾洛克看了一下，就替吉爾斯包紮頭部的傷口。

之後艾洛克告訴衆人有關圓木船的事。

原來這個圓木船是梵達希王國多項神秘魔法發明物之一，此物不但能在水中浮起沈下，也能在水中航行，唯一的缺點是不能待在水中太久，而在水中最大的極限是兩天。

現在圓木船正在海裡，任海面上的風雨如何狂暴，仍不會影響圓木船的行駛。

接著艾洛克告訴衆人：

「本來當時黑暗軍進攻梵達希國時，我應該趕回去的，但是那時我正受命消滅時而騷擾我國北部的大怪獸－－沙丘巨蟲，一時分不開身，只好通知我妹妹－－也就是瑪莎急速趕回國去，想不到還是晚了一步，要不是你們的救助，我國可能就會被黑暗軍占領了呢！」

「那後來呢？」珍妮芙也很有興緻地問道。

「後來好不容易解決那沙丘巨蟲後，我也身受重傷。只好待在鷹爪谷療傷，那時藉著飛鴿傳書，知道梵達希王國的危機已解除後我才放心，待傷勢好轉後就回國了。」

「接著女王又派我去圍剿一群企圖破壞我鏡盾湖湖中聖水神殿的觸手怪，沒想到那幫怪物生命力眞強，被我從鏡盾湖一路追，追到克姆海才解決掉。」艾洛克續道。

「當我解決了觸手怪後，就碰到了這場暴風雨，船正準備下海時，安迪就告訴我你們正漂流在海上，接下去的事你們也都知道了。」

「歐斯華和波丹船長不知怎麼樣了？」吉爾斯忽道。

「什麼？你們還有夥伴在海上？」看來艾洛克不知還有其他人也漂流在海上。

「是啊！我們一共乘兩艘救生小船，歐斯華和波丹船長乘第二艘，我們乘第一艘。」

艾洛克發現珍妮芙臉色蒼白，似乎很擔心的樣子。

「既然這樣…那……好！安迪！現在把圓木船浮近水面，找找看有沒有人漂浮在海上。」艾洛克對著安迪說。

但可惜大夥找了一夜都沒找到人。

珍妮芙擔心了一整晚上，實在太累了，坐著坐著就睡著了。

「希望歐斯華和船長能逢凶化吉。」找不到人，艾洛克只好這麼安慰其他人了。

但吉爾斯和精靈龐德也知道若不是恰巧碰上艾洛克的圓木船，恐怕也難逃此劫。而要在暴風雨侵襲的大海上渡過一天一夜，生還的機率又能有多少呢……？

次日，暴風雨停了，圓木船已浮出海面上，艾洛克道：

「再往東去就是精靈島了，或許你們的夥伴漂到那兒去也說不定，不如我們上岸去找找看吧！」

「也好！」

又過了兩天，已到了精靈島。

而由於吉爾斯等人的衣服都已破爛不堪，於是暫時穿上了艾洛克的衣服上岸。

珍妮芙穿的是一件淡綠色的長衫；精靈龐德因身材和艾洛克的身型不太合，所以只穿了件艾洛克最小的短衣；吉爾斯則選了艾洛克一件銀光閃閃的皮衣。

到島上後，艾洛克簡單地向眾人說明了一下他所知道的精靈島……

在精靈島上，主要的地形景物就是森林了，光是森林的樹木就占了精靈島一半的面積以上。因此從遠方望過來，精靈島就像一片綠色世界一般。

「不知道精靈族人住在那邊？」龐德有點近鄉情怯地問著。

「可能要找找看喔！」艾洛克回答道。

眾人走了不久，來到了一處小丘陵，眼前突然出現了好多個精靈，他們手中拿著比短劍稍微長一點的鋼劍，正怒目注視著他們。

眾人感到他們似乎來意不善，精靈龐德趕緊出面道：

「喂！各位，我們沒什麼惡意，我們只是來精靈島找人，不是要來惹事生非的！」

「難道你們不是精靈島的侵略者？」眾精靈中一位像是領導人樣子的精靈開口說道。

「不是！我們只是來找一位名叫歐斯華的人類和一位名叫波丹的矮人船長。」龐德道。

「大哥！別聽他們瞎掰找藉口來騙我們，他們一定和那些侵略者是一伙的！我們和他們拼了！」其中一名精靈激動地對那位領導人說。

「對！把他們殺了！」

「對！把他們趕出精靈島！」其他的精靈也附和著。

那位被叫作「大哥」的舉起手臂，眾精靈一時安靜了下來。

「對不起！我們這裡沒有你說的那兩個人，很抱歉！現在能不能請你們離開精靈島好嗎！」那位大哥很有禮貌地說道。

「走就走！有什麼了不起！誰希罕這什麼爛島！」性情還不夠成熟的吉爾斯聽了他們這麼說後，憤慨地回答著，並生氣地掉頭就走。

「既然我們的夥伴不在這裡，我們就走吧！再去別的地方找找看。」艾洛克對著龐德道。

「好吧！人家既然不歡迎我們，我們還是走吧！」龐德也無奈地回答道。

待眾人走後，原本那位提議要開打的精靈對著那「大哥」道：

「大哥，他們眞的走了！」

「嗯……看來他們不像是襲擊我們的人，唉！現在精靈島處於非常狀態，還是少惹一個敵人爲妙，想當年，道隆大騎士還在的時候，精靈族是多麼威風啊！連那最強的矮人戰士都不是他的對手，可是現在……唉！精靈族何時才能重振昔日的雄風？或許只有布朗能使精靈族再次揚名立萬吧！他畢竟是這一代的精靈族人中最傑出的一位，希望他趕快通過『上天之考驗』……」那位大哥感慨地說著。

「不用了！」一陣尖笑聲

不知從那傳來。

「嘻……嘻！等你們全死光了，我們大王會幫你們重振雄風的！」

「誰！糟了！是人頭馬和邪惡巫師！」話未說完，衆精靈們已拿起鋼劍準備迎敵了……

◆◆◆◆◆◆◆◆◆

「哼！碰了一鼻子灰！眞是的！」吉爾斯生氣地道著。

「你也別生氣了，我看可能精靈島眞的有侵略者闖入。」艾洛克道。

精靈龐德鬱鬱地走著。畢竟自己也是精靈族的一份子，見精靈族有難，卻被同族人拒之於外，龐德心中也不免有些沮喪。

這時一陣急急的腳步聲傳來。好幾隻鐵甲獸爬了過來，其中一隻鐵甲獸上面坐著一名鐵甲武士。

這群鐵甲獸，身披著一層層鋼鐵般的鐵甲皮膚，頭上長有一個極爲醜陋的尖角，，口中還有兩根尖銳的白牙，走起路來一蹬一蹬地，速度並不快，看來是因爲本身重量太重的關係。

此時雙方都停了下來，互相看著對方，那鐵甲武士尖笑道：

「哦！我道是誰啊！原來是你，我偉大的東方王子艾洛克！」

「你……你是巴斯路！」艾洛克驚道。

「啊！我們眞得是好久不見了，只可惜我現在有要事在身，不陪你了！」

「站住！梵達希王國的叛徒！感謝老天今日叫我遇上你，爲了替查里士隊長報仇，我非取了你的狗命不可！拔劍吧！」艾洛克憤憤地道。

「別這麼兇嘛！我今天實在是有任務在身，改天再陪你玩吧！」

艾洛克已拿出他的鐵鎚。

「站住！別以爲我會放過你！」

「哇！看來你是玩眞的！不行！我非走不可！既然你那麼愛打……好！我叫幾隻我心愛的寵物和你玩玩吧！」

那叫巴斯路的，將身邊二隻鐵甲獸留了下來，自己乘一隻鐵甲獸走了。

「再見了！」

「別走！」艾洛克正要前去追擊，卻被那兩隻鐵甲獸擋了下來。那兩隻鐵甲獸眼露兇光，瞪著衆人，其中一隻首先發難，向艾洛克那爬了過來，而另一隻也向珍妮芙那慢慢步了過去。

「碰！」的一聲。

艾洛克的鐵鎚用力地打中了鐵甲獸，但鐵甲獸身上披著堅硬的鐵甲，從外部攻擊似乎沒有多大用處。

吉爾斯拿出克麗絲蒂婆婆所送的蒼渺天弓，瞄準鐵甲獸，拉起弦，咻的一聲射出了一支木箭。木箭速度極快，但畢竟硬度不夠，一接觸到鋼鐵般的表皮時立刻就彎曲變型。

精靈龐德的巫術與珍妮芙的神術對鐵甲獸更是無可奈何。倒是艾洛克的大鐵鎚力道極大，每揮一次就將鐵甲獸撞得後退好幾步，雖對鐵甲獸沒什麼損傷，但也讓它們痛得吃不消。

此時吉爾斯拿出矮人國所買的金箭，咻咻射出，但仍敵不過鐵甲獸堅硬的外皮。

「好堅硬的外皮！看來硬度可比美鋼鐵……鋼鐵？」吉爾斯突發奇想，接著拿出隨身的短劍，當成箭再度射了出去。

只見那短劍咻的一聲已刺穿鐵甲獸的表皮，果然有效！

鋼鐵做的短劍與鐵甲獸的外皮硬度可說得上是不分軒輊，但短劍借著蒼渺弓的彈射，驚人的力道加上快疾的速度，再堅硬的外皮也抵擋不住。

這一劍射入鐵甲獸的身軀，痛得鐵甲獸哇哇大叫。

吉爾斯連忙再拿出短劍，對準鐵甲獸的頭部射了出去。那短劍射中鐵甲獸的額頭時，噴出了不少的鮮血，鐵甲獸狂叫幾聲後，便倒地不起。

「成功了！」

另一隻鐵甲獸被艾洛克用力一擊，全身翻了過去，由於身體過重，無法再翻回來，一直在掙扎。

「我看，就放過它吧！」吉爾斯道「這幾隻鐵甲獸就這麼難纏了，精靈族不知會不會有事？」

「那巴斯路害死了我國的一名隊長，這次來到精靈島，一定又要幹什麼壞事了！」艾洛克道。

「我們還是回去看看吧！」精靈龐德猶豫地道。

「嗯……好吧！」吉爾斯口頭上雖然好像很勉強地答應，但他也不希望精靈族人遭受惡人攻擊。

回到剛才的丘陵地，只見精靈族人與一群人頭馬已打得如火如荼，而站在旁邊的

巫妖不斷施法干擾精靈族人的戰鬥，已有幾個精靈族人陣亡了。

其中那個叫布蘭達的瘦高精靈見一名人頭馬正想偷襲他的大哥，不禁大叫：

「大哥！小心後面！」

之後那叫大哥的連忙回頭一望，人頭馬的劍已劃傷他的右臂，手一吃痛，鋼劍掉了下來。

精靈龐德看到這種情形，全身血液已開始沸騰。

「不准再傷害精靈族的任何一人！」說完馬上舉起雙手，運起酷烈的火焰，不斷投向那些人頭馬，頓時人頭馬被燒成烤馬。

吉爾斯和艾洛克也加入了對付巫妖的行列。

珍妮芙馬上跑到那叫大哥的精靈身邊，施起治療法術。將流出的血暫時止住了。

有了艾洛克與吉爾斯強力的加入，再加上精靈龐德的火焰，情勢立刻逆轉。

遠方的幾隻巫妖一見情勢不對，馬上掉頭就跑，剩下的人頭馬不一會兒也全都被解決了。

珍妮芙施完治療術後，那精靈的傷口已不再那麼疼痛了。

叫布蘭達的精靈道：

「謝謝你們相救，你們怎麼又回來了呢？」

「因為我們剛才看到一名十分厲害的武士闖入你們精靈島，他一定有什麼企圖，所以我們才回來的！」

那布蘭達望了一下衆人，突然跪了下來，道：

「求求你們！你們一定要拯救精靈族！」

「有話好說，請先起來，精靈族到底是怎麼了？」

「你們難道不知道嗎？」

「是啊！我們才剛踏上精靈島，就被你們趕出來了。」

「此地不是說話的地方，請你們先回我們的村子再說吧！」

越過重重的樹木叢林，衆人來到了精靈村。

布蘭達帶領衆人至一屋前，道：

「這是我們精靈族長所住的屋子。」

待通報後，布蘭達帶大家進了屋中。

衆人見過精靈族長尼爾森，族長告訴他們：

「黑暗軍橫行霸道，最近已滅了克拉奇大陸上的許多國家，看來接著就會朝著我們精靈島攻擊了，要命的是現在我兒子－－布朗，為了要接替我的職位，因此正和他的未婚妻一起接受『上天之考驗』。」族長又續道，「而七賢使者也前去觀看以作為見證。現在族中已沒有什麼強力的戰士或法師留下來了，而我年紀也大了，實在無法和黑暗軍團正面作戰，他們的探子已來了三次，這三次雖然都被我們打退了，但要是他們的正規軍出現的話，恐怕將會是人傑將軍親自率領綠色軍團來攻打，到時……」

「人傑將軍？那人傑將軍是何許人物？」龐德插話道。

「他是黑暗軍三位將軍中唯一的人類武士，也是三人中戰力最強的，他征服的每一國家，所花的時間都不會超過一個月，速度之快令人無法想像，因此，別人給他取了個外號－－無敗將軍。」

族長說到這裡，停了一下，眼睛熱切地看著吉爾斯等人說：

「希望各位勇士能留下來幫我們守住精靈島，直到我兒布朗與七位精靈使回來！」

衆人尚未答應，突然一位精靈跑進來報告：「族長！黃金使席斯拉求見！」

「啊！快傳！他們回來了嗎？」族長一聽使者已回來，以為布朗已完成考驗了。

此時一個左手、右腳均受了傷的精靈走了進來。

「你的傷勢……？這是怎麼回事？」族長驚道。

「報告族長，此傷是被一個惡徒所傷，當王子與他未婚妻正在接受上天之考驗時，一個虎面人身的怪物突然出現，並欲加害王子，由於在上天之考驗中，我們使者只能評審，不能出面協助，因此只得眼睜睜地看到王子與那人搏鬥，最後王子不幸受傷，幸而有他未婚妻幫助，暫時得以脫逃。待兩人出了考驗絕地後，我們七位使者中的六位使者出面將那惡徒引至他處，而由我暫時治療王子的傷，之後兩人再進考驗絕地繼續接受考驗，誰知那魔頭異常厲害，六位使者聯手竟都不是他的對手，於是我在送走王子後，也趕緊加入六使之列，使出七賢聖焰，但只是暫時將那魔頭驅走而已。現在六使正在療傷，而由傷勢最輕的我前來向族長報告消息。」黃金使一面支持著傷勢，一面將王子的消息報告給族長聽。

原來「上天之考驗」是精靈族歷代族長在登位之前必須接受的難題，此難題皆由精靈族的七位聖使所共同擬定，但如果被考驗者在接受考驗中失敗或死亡，就必須由原族長再選出一位精靈族人，接受考驗，這是精靈族的傳統習俗。而如果通過了考驗，就顯示上天已賜與被考驗者的肯定，接著就是接位大典。而由於精靈族比較長壽，因此一般接位大典之間的間隔約兩百年。

「連你這樣還算傷勢最輕，那他們豈不……」族長關心地問道。

「族長不用擔心，圓月使吉德倫的治療咒文高超，只要能在一天之中不受任何騷擾，就能夠恢復大量的體力。」

就在此時，從屋外飛進來一隻怪蟲，艾洛克看到這隻怪蟲大驚失色。

「啊！這是我妹妹的救命神蟲！難道她有什麼意外？」

艾洛克隨即伸出手背，那隻怪蟲只在艾洛克手背上稍停一下，就又飛了出去。

「果然，我妹妹眞的遭遇危險了，但是她…她現在怎會在精靈島？各位，舍妹有難，我先告辭了！」艾洛克突然向衆人告別，急急忙忙地追著怪蟲而奔了出去。

吉爾斯和精靈龐德互望了一眼，雙方一點頭，也奔了出去。雖然只有短時間的認識，但艾洛克一身的正義凜然，令龐德和吉爾斯敬佩不已，朋友有難，豈能袖手旁觀？珍妮芙此時也急忙叫道：

「等等我！」

待珍妮芙出門一望，三人早已絕塵而去。

由於艾洛克腳程很快，轉眼就不見了，吉爾斯與龐德追了一會兒就追丟了，還不是龐德人肥腿短跑不快！

又跑了一段路，兩人來到了一交叉口。

「怎麼辦？這有兩條路？」龐德道。

「我看一人選一條去找找好了，無論找到沒有，天黑之前在精靈村碰面。」

「好！就這麼辦！」

此時後面傳來了珍妮芙的聲音。

「等等我！」

珍妮芙跑的上氣不接下氣。

「珍妮芙！妳也來了！」

「是…是的……你…你們跑那麼快……，快把我累死了！」

「這有兩條路，我和龐德各選一條，妳呢？」

「我看我跟龐德走好了！」

「好！記住！天黑前見！」

之後三人兵分兩路。

珍妮芙和龐德往前走著，又遇到了叉路，兩人只好再各擇一路，珍妮芙再走幾步路，便看到艾洛克正站在一棵大樹下，不知在思索什麼。

「艾洛克！」珍妮芙出聲叫道。

艾洛克抬頭望見珍妮芙走了過來，道：

「救命神蟲飛到這裡就不再飛了，按理說這應該就是我妹妹停留的地點，但……」艾洛克看到珍妮芙似乎很喘，於是先叫珍妮芙休息一下，「先坐下來休息吧！」

珍妮芙坐下後，艾洛克就一直在看那救命神蟲的停留方向，卻什麼也找不到……

而在另一方面……

吉爾斯走了半天，突然在草叢中發現了一個人影。

「誰！」吉爾斯喝道。

那人影被吉爾斯發現後，略動了一下。吉爾斯一看眞的有人，馬上舉起弓對準那人。

「再不出來就別怪我不客氣了！」吉爾斯一邊警告著，一邊向草叢逼近。

吉爾斯突然看到一張熟悉的臉龐，不禁一愣。

「瑪莎！」

不錯，是瑪莎，那個曾經打敗雷米吉斯將軍的超級女戰士。

待吉爾斯趨近瑪莎身邊時，這才發現她受傷了。背部有一條碩大的血痕，鮮紅的血已沾滿她身上的衣服。

吉爾斯連忙趕緊施展出治療咒文，暫時把血止住了，並撕下自己身上的衣服，幫她包紮了傷口，看來瑪莎似乎曾與強敵作戰，傷勢不輕，普通的人受了這麼重的傷早已死了。另外，在她的身邊還躺著一位現正昏迷中，未曾見過的男性精靈戰士。不知他是誰？

一會兒，瑪莎醒了過來，看到自己身邊的吉爾斯正焦急萬分地注視著她，眼眶不禁一紅，倒在吉爾斯胸前，哭了起來。

沒想到這強悍的女戰士也會啼哭，吉爾斯不禁手足無措。還好瑪莎只哭了一會兒就停了。停止哭泣後，她向吉爾斯說明爲何她會受傷的原因。

「雷米吉斯將軍趁我和一怪物作生死戰時偷襲我，幸虧我未婚夫布朗幫我抵擋住他，並將他暫時擊退了，但是布朗他也受了傷，並大量失血，現正昏迷當中。剛才我好不容易才獨力將怪物殺死，但體力已去了九成，本想先恢復些體力再將布朗帶回去療傷，誰知就碰到了你。」

吉爾斯此時才知道原來昏迷的這位男精靈戰士，就是尼爾森族長之子－－布朗，看情形他的傷勢比瑪莎還要嚴重。吉爾斯趕快對他施展了一些緊急的救治，總算暫時救回了他的性命。

接著瑪莎向吉爾斯說出在他們離開梵達希國後所發生的事。

原來精靈王子布朗與瑪莎早在很久以前就因一次偶然的邂逅而認識了，之後兩人雖然一是人類、一是精靈，但因命運的作祟，兩人還是墜入了情網。這件事被精靈族長知道後，原本精靈族長還反對她倆人的交往，但後來透過梵達希女王與精靈族長的一次面談後，精靈族長這才同意了她倆人在一起，並決定讓她倆人完婚。

然而依照精靈族的規定，身爲精靈族族長第一繼承人的布朗，必須在繼任之前，接受一次上天之考驗，而瑪莎爲其未婚妻，因此也能陪他共同去完成此次考驗。

恰好精靈島附近來了一頭九頭龍作怪，於是精靈島的七位使者決定此次的「上天之考驗」就是驅逐那九頭龍。

精靈王子布朗與瑪莎便一同前往那怪獸時常出沒的地方，那九頭龍確實利害，兩人聯手與它大戰了一天一夜也未能將牠制服，布朗王子畢竟是精靈族中最厲害的魔法戰士，在強大的法術與武力下，九頭龍終於受了重傷逃走了。

兩人正想乘勝追擊時，那雷米吉斯將軍卻突然出現，並偷襲瑪莎。

雖然瑪莎身穿盔甲，但也受了點傷，布朗王子立刻與他作戰，雖論功夫布朗遠勝過雷米吉斯，但經過了一天一夜的奮戰已體力大減，因此與雷米吉斯一時之間還分不出勝負，幸好瑪莎拿起她的龍咬劍加入戰局後才使雷米吉斯暫時離去，而雷米吉斯一走後，布朗卻再也支持不了，過分的體力透支與傷勢使他昏了過去。

瑪莎將他暫時放在隱密的樹林時卻發現了那九頭龍。兩者又打了起來，最後瑪莎靠著龍咬劍的鋒利，解決了那難纏的傢伙，但自己的傷勢卻惡化許多，只好暫時躲起來，放出她的救命神蟲，希望會有梵達希王國的人看到。

但好死不死地，此時瑪莎所躲藏的地方又碰巧遇到有大批的人頭馬和鐵甲獸經過，不得已，瑪莎只好帶著布朗移動，找尋其他的藏身處。

難怪艾洛克找了半天也找不到，只找到瑪莎所躲藏的地點，不料她又走了。

待瑪莎將事情簡要的敘述了一遍後，吉爾斯又將兩人的傷口再巡視了一下。

「再休息一天就能好上一大半了！」吉爾斯道，「妳現在也要多休息，先把傷養好再說。」

「對了！現在我傷勢太重，還是麻煩你暫時幫我保管這把龍咬劍好了！」瑪莎道。

「也好！等會兒我告訴妳七大神器的秘密，只要能集全七大神器，我們就不怕黑暗軍了！」

兩人說到這裡時，遠方傳來一陣狂笑。

「哈…哈哈……！我道是誰啊！原來是你們兩個混球在這談情說愛，瑪莎！連續兩次都沒能殺了妳，這次我一定要報心頭之恨，看妳傷痕累累，這下子妳完蛋了，嘿！」

是雷米吉斯將軍！可惡！被他找到了！

瑪莎想站起來，但頭一昏又跌了下去：「可惡！」

「喔！我們的女戰士似乎傷得不輕，只可惜我不是個憐香惜玉的人，只要是我想要殺的，不管男女老幼，我都格殺勿論！」

吉爾斯聽到這裡，再也聽不下去，拿起龍咬劍，站了起來，道：「要動手就快點！少在那窮吆喝！我可不怕你！」

「你？你是什麼東西？手下敗將，何足言勇。哼！我只要三招之內就叫你死無葬身之地！」雷米吉斯不屑地說。

「我已不是當日的我了，輕視我你會死的更慘！」吉爾斯不平地反譏回去。

「哦？狂妄的小子通常死得最快，我看你也不例外吧！」

「哼！克麗絲蒂婆婆告訴過我們，只要集全七大神器，

你黑暗軍就完了！」

「哈…哈哈…….眞好笑！就算是眞的，不過你們能集全嗎？光是我手中的巴索斧恐怕就不答應吧！」

「試試看才知道！」

「好！」

說罷兩人打了起來，吉爾斯在經歷梵達希王國之戰與半獸人之旅，以及克麗絲蒂婆婆的考驗後，經驗大增，的確不同昨日，在交戰了幾回合後，雷米吉斯暗自心驚。

「這小子在這麼短時間內功夫就進展得那麼快，實在令人吃驚，現在雖然還成不了氣候，但今天若不殺了他，爾後很可能會是我黑暗軍一大阻礙。」雷米吉斯心中暗想。

想到這裡，雷米吉斯突然變換招式，使出他生平絕技「馬魯斯鐮刀」，只見雷米吉斯手腳愈來愈快、招勢愈來愈狠，幸而當時在梵達希王國吉爾斯曾看過雷米吉斯用此式對付瑪莎，知道招術後，雖然還不能破解，但只求躲避卻也措措有餘。

「嗯！閃躲的技術不錯，不過如果再加上火裂爆炸拳呢？」

雷米吉斯說罷舉起左手，五指握拳，用力朝吉爾斯一擊，一股強力的火焰飛奔而去。

吉爾斯一看此招來得兇猛，連忙低頭翻身，閃了過去。

「怕了吧！哈…哈哈……」雷米吉斯狂笑道。

雷米吉斯不斷施展火焰爆炸拳，吉爾斯雖然功力大增，畢竟實力與雷米吉斯還差一段距離，因此閃躲的十分狼狽。瑪莎在旁邊看得著急十分，想要前去幫忙，身體卻不聽使喚，傷得實在太重了。

雷米吉斯的火焰爆炸拳的威力愈來愈強，出拳的速度愈來愈快，吉爾斯一直被逼到一棵大樹，卻再也躲不了時，雷米吉斯的爆炸拳已撲面而至。

這次來的太快，吉爾斯已無法再閃躲了，只好硬著頭皮拿起龍咬劍一揮……，說也奇怪，龍咬劍劍身一下子發出橘色的光，將雷米吉斯將軍的火焰劈成兩半，化解了這一招。

是不是主人在生死存亡之際，龍咬劍就會發出無比的力量？

雷米吉斯一看，原本以爲吉爾斯這次必死無疑，誰知他竟然破解了火焰爆炸拳的攻擊。

「怎麼樣？已經過三招了！不過，這是靠這把劍才會如此，我要讓你看看我眞正的功夫！」吉爾斯道。

雷米吉斯不禁有些吃驚，難道剛才吉爾斯沒有拿出他的眞正實力嗎？

只見吉爾斯從瑪莎旁邊拿起了他的蒼渺弓。

「這…這是……」雷米吉斯訝道。

「不錯！這就是七大武器之一的蒼渺弓！」

「哼！那又如何，你能用它嗎？」

「看著吧！」

吉爾斯拿出背後箭袋中的一支金箭，對準雷米吉斯，閉起了眼睛，不知是不是雷米吉斯眼花，吉爾斯雙手上的弓身竟然露出淡淡的藍光出來。

原來吉爾斯在擊破雷米吉斯火焰爆炸拳時，發現龍咬劍上的橘光，已隱約了解克麗絲蒂婆婆當日找出的古書資料中的一些蛛絲馬跡了！

七大神器各有所長，但若使用者使用不當，是無法發揮其最大威力的，剛才吉爾斯在生死一瞬間時，意念與龍咬劍已結合一體，因此才會發出橘色的淡光，進而擊破雷米吉斯的招式，既然龍咬劍可以做到這種地步，蒼渺弓又如何做不到呢？

果然，吉爾斯閉上眼睛排除心中一切雜念後，漸漸地與蒼渺弓合而爲一。

雷米吉斯不知他在耍什麼詭計，喝道：「你在幹什麼？別以爲呆呆地站在那就可以了，看招！」

說完撲向前去，準備近身攻擊，吉爾斯眼睛一睁，朝向雷米吉斯射出了金箭，速度疾快，雷米吉斯向左一閃，閃了開來。

「這是什麼鳥弓嘛！」正想大笑時，身後傳出了巨響。

雷米吉斯回頭一看，被箭射擊的地方已變成一個又深又大的焦洞。

「難道這眞是蒼渺弓的威力？」

這恐怕比火焰爆炸拳的威力還要強上數倍，雷米吉斯不禁有些忌憚。

「哼！威力大又怎麼樣，你必須準備那麼久的時間才發出一箭，誰會怕你！」

「是嗎？」

吉爾斯不知什麼時候左手又拿出三支金箭來。

「箭的本身並不重要，重

要的是弓能否發出最大力量！」

說完咻的一聲，三支金箭同時射了出去，雷米吉斯趕緊逃了開來。只聽到轟隆的聲音不斷，地上又多出三個大洞。

蒼渺弓的威力不可忽視！

「怎麼樣？」此時時勢逆轉，吉爾斯不禁有點洋洋得意。

「別以為我怕你！只要能近得了你身邊，弓就無可奈何了！」

的確，長程武器雖然射程遠，威力大，但若敵人欺到近身，就無法發揮威力了。

「問題是……你能近得了我身嗎？」吉爾斯反問道

「試試才知道！」

雷米吉斯想用快速度欺近吉爾斯的身邊，但吉爾斯的手腳也很靈活，拿起箭射向雷米吉斯時，雷米吉斯又不得不躲，由於所射出的箭雖然沒有射中雷米吉斯，但畢竟威力極大，餘波已能使雷米吉斯感到不適，數十回合後，雷米吉斯跳了開來。

「哼！我的巴索斧也是七大神器之一，我就不信會輸給你！」

說罷舉起了巴索斧，試圖想劈開金箭的威力，當吉爾斯的箭再度射出來後，雷米吉斯用力一砍，只聽碰的一聲，雷米吉斯的巴索斧被震得飛了開來。

雷米吉斯身上的盔甲也被炸碎了，好險有這些盔甲護身，否則若真的以肉身抵擋，那後果恐怕不堪設想。

吉爾斯冷冷地道：「本來我也不是個心腸狠毒的人，今天若是換了別人，或許我會饒了他，但你是殺害我全家的人，這不共戴天之仇……我不會讓你活著離開的！」

「不！不公平！同樣是七大神器，為什麼我的巴索斧竟無法阻止蒼渺弓的威力？」

「因為你心術不正！鐵匠布魯在當時打造這七大神器時早已下過咒文，凡大奸大惡之徒是無法發揮其最大威力的！」

「可…可惡！嘿…嘿嘿……不過…我發現你的神弓有一個缺點！」

「是嗎？什麼缺點？」吉爾斯懷疑這是雷米吉斯的緩兵計。

雷米吉斯避而不答，反而欺向前去，而且速度更快，吉爾斯於是一支一支箭射向雷米吉斯，雷米吉斯卻只是不斷閃避，又過了幾回合，吉爾斯伸手至背後的箭袋中拿箭時，發現箭已用完了。

「不錯！我就等待這機會，弓沒有了箭，你就什麼都不是了！」雷米吉斯說完後，隨即撿起地上的巴索斧快速地往吉爾斯身上一砍。

「不！」瑪莎急著大叫。

只見吉爾斯從容不迫，照樣拉了弦，往雷米吉斯方向輕輕一放。雷米吉斯只覺那蒼渺弓射出一股強力的氣流，竟不遜於有箭之時。此時雷米吉斯想躲避也已來不及了！

「碰！」一聲巨響，雷米吉斯被炸的皮開肉綻、血肉模糊，眼見不能活了。

「為…為什麼……？」雷米吉斯不能相信這個事實。

「我剛才就跟你說過，箭的本身並不重要，重要的是弓與人的意念是否能一致，箭只是負責傳遞力量罷了！不錯！我是沒有用箭，蒼渺天弓的威力不能集中在一點上，但是那股威力仍然是很強大的，雖然我只拉起了弓，沒有放箭，但威力還是一樣的！」

「不……我不甘心！」掙扎了幾下，雷米吉斯終於含恨而終。

瑪莎在旁邊看到吉爾斯大勝，終於鬆了口氣。吉爾斯回頭對著她微笑了一下，走了過去。突然腦中一陣昏眩差點跌倒，勉強站穩後，吉爾斯甩了甩頭，那種感覺已消失無蹤。吉爾斯拿起地上的龍咬劍。

「這兒比較危險，我看還是先送你回精靈村吧！」吉爾斯道。

「這……也好！」

此時一陣鼓掌聲從遠方傳了過來：「不錯！不錯！能打敗雷米吉斯將軍，的確不同凡響。」

「誰！快出來！」吉爾斯大叫。

一名鐵甲武士突然出現在兩人面前。瑪莎看了大叫：「冷寒星巴斯路！你這個大叛徒！」

「別生氣！今天我不是來敘舊的！先別發牢騷……咦？」巴斯路看到吉爾斯身穿銀衣，手上又拿著龍咬橘劍，「……你手上拿的是龍咬劍吧！」

「是又怎麼樣？」吉爾斯一看見這男人，突覺一陣厭惡感油然而生。

「那我就要殺了你！教主命我除去一個手持龍咬劍的

銀色戰士，看來就是你了！雖然你的蒼渺弓很厲害，不過……你不是我的對手！」

「哼！你也看到我蒼渺弓的威力了，何必在那邊假惺惺！」吉爾斯道。

「哈哈…哈哈……你可以騙得過雷米吉斯，但卻騙不了我！不錯！剛才那蒼渺弓威力的確不小，但是你並沒有完全發揮蒼渺弓的威力！經過千年精鍊而成的七大神器，威力豈只如此！可見你並不會用蒼渺弓！」

「那就試試看吧！」吉爾斯說完，就將龍咬劍插入背後，拿起蒼渺弓，「看招！」拉起弓弦，對準巴斯路用力放開弦。

一股無形的氣流已飛向巴斯路。

巴斯路輕輕一躲，就已躲開了，難道巴斯路的速度會比雷米吉斯還快？

在射出無形箭氣後，吉爾斯那種昏眩之感又來了。用力眨了眨眼，只覺得頭昏昏的。

「怎麼了？是不是感到有些不舒服？」巴斯路笑了笑，「七大武器雖然威力無比，但也有其缺點，你以爲那弓本身威力就那麼強嗎？告訴你！那全是你的生命力集中在弦上才會如此，生命力又不是無窮無盡的，剛才你連續射那麼多箭，生命力早已大損，幸虧你還不會正確使用，否則，早就魂魄歸西了。」

吉爾斯一聽後，的確覺得使用後有些疲憊。

「哼！就算不用弓，龍咬劍也照樣殺得了你！」吉爾斯害怕巴斯路說的是眞的，一時之間不敢再用蒼渺弓。

「是嗎？」冷寒星巴斯路突然拔出劍來，開始攻擊吉爾斯。巴斯路的劍術極爲精湛，恐怕不在瑪莎之下，吉爾斯的生命力消失不少，打鬥起來更加吃力，不到幾回合已汗流浹背。

「怎麼樣，支持不住了吧！」巴斯路道。

吉爾斯用力震開巴斯路，突然想起剛才他用龍咬劍也能發揮巨大的威力。於是吉爾斯集中他所有的精神，把生命力全部集中在龍咬劍身上，此時龍咬劍已露出淡淡的橘光。

吉爾斯一看到時機成熟，馬上向巴斯路一擊，巴斯路臉上露出邪惡的笑容，竟將手上的長劍射向吉爾斯。

吉爾斯舉劍一揮，巴斯路的劍已炸成碎片。巴斯路大叫：

「我就是在等待這一刻，現在你的生命力已集中在劍上，你已毫無任何力量了！」說罷巴斯路使出他全身最快的速度衝向吉爾斯，吉爾斯尚未看清楚前，巴斯路已來到他面前。

右腳一踢，吉爾斯手一吃痛，龍咬劍已經脫手。

「不！」瑪莎眼見情勢不妙，大叫了一聲。

只見吉爾斯眼睛睜的極大，左胸不知什麼時候插了一支短劍。

「早就說過你不是我對手，還要逞強，不過…嘿嘿……非但凱爾錫交代的東西已設置好了，連帶教主所指示的任務也一併完成了。」

「我……我…」吉爾斯話未說完已倒在地上。

瑪莎忍著身上的傷，奔了過去，雙手抱起吉爾斯。

「你…你覺得怎麼樣？」瑪莎關心地問著。

吉爾斯看她用雙手抱著自己，苦笑了一下。

「沒…沒想到……安德烈法師說的沒錯……，我…我眞的死在女人的手上……」

原來當日安德烈法師曾預言吉爾斯會死在女人手上，當時吉爾斯並不以爲忤，直到剛才，吉爾斯才了解安德烈法師的眞正含意。

死在女人手上並非被女人殺死，而是因女人而死！

巴斯路的任務原來是要除去瑪莎，但因帕拉燈教教主的指示並不十分明確，巴斯路所得到的指示只是剷除一手持龍咬劍的銀色戰士，卻不知所謂的銀色戰士是指身穿銀色盔甲的戰士。

巴斯路見吉爾斯手持傳說中的龍咬劍，又恰巧穿了艾洛克的一件銀色衣服，陰差陽錯，以爲他就是教主所指之人，而吉爾斯見瑪莎又身受重傷，無法戰鬥，所以沒有說出自己並非巴斯路所要找的人，沒想到因此斷送了自己的性命。

在說完幾句話後，吉爾斯慢慢地閉上雙眼，呼出了最後的一口氣。（待續）

吉爾斯不幸喪生，但瑪莎卻還在危急之中，到底巴斯路會不會殺死瑪莎？凱爾錫又是誰呢？精靈族長能不能解開那首古詩？歐斯華是不是眞的葬身大海？請期待「克拉奇英雄」第七章。

台灣方塊

◉撰文＼林　聰　良

曾經風靡一時的《俄羅斯方塊》（Tetris），是一個膾炙人口的智育遊戲，不論在大型電玩、電視遊樂器、電腦、掌上型遊樂器等，都可以見到它的蹤影，其受歡迎的程度，比起早期的《小精靈》、《小蜜蜂》等遊戲毫不遜色，由它延伸而發展的方塊遊戲軟體，更是不勝枚舉，相信電腦玩家中，大多數有玩過這個簡易好玩的方塊遊戲。

數年前我曾經延伸《俄羅斯方塊》，開發完成《智慧方塊》遊戲軟體，其最大差異在於：《俄羅斯方塊》是由四小方塊組合而成，共有七種不同樣式的「TETRIS」，而《智慧方塊》是由五小方塊組合而成，共有十八種不同樣式的「PENTIS」，其困難度增加且更具挑戰性。《台灣方塊》是將兩者合併而成，不論您是要回味《俄羅斯方塊》，或是要挑戰《智慧方塊》，歡迎您進入這多彩多姿的《台灣方塊》世界。　本程式適用於EGA、VGA或更好的顯示卡，可在BASICA、GWBASIC或QUICK BASIC等BASIC　下執行，建議將程式編譯成.EXE的可執行檔，以加快執行速度。

★程式簡介如下：

50～90　讀取方塊的圖形及基本資料
100～960　標題畫面和選項的圖形、文字的讀取與繪製
990～2030　選擇TETRIS或PENTIS及遊戲等級、高度
2040～3080　遊戲畫面的處理
3090～5080　台灣方塊遊戲主程式
5090～5280　遊戲結束及決定是否繼續遊戲
5290～6880　幾個副程式及資料　在此還是建議將100～960行號的標題畫面和選項的圖形、文字繪製好後，使用BSAVE方式儲存成圖形檔，再用BLOAD方式讀取使用。

★遊戲玩法：

本遊戲會從螢幕上方掉落一個方塊，您必須在它落至底部前，將方塊旋轉至正確方向，並移動到想要放置的位置，用它去填滿整個橫列，使整個橫列滑落消失，每滑落十個橫列就可進入下一關卡，方塊落下速度就會加快，唯有運用您的智慧與反應力，方能扭轉乾坤，安全過關。

★操作方式：

選擇方塊、等級、高度時，按↑↓→←鍵移動黃色光棒到要選擇項目，再按Enter鍵確定。

進入遊戲時各鍵功能如下：
←或4鍵：使方塊左移
→或6鍵：使方塊右移
↑或8或Enter鍵：使方塊順時針轉90度
↓或2鍵：使方塊直接快速掉落
空白鍵：提前進入下一等級
P鍵：遊戲暫停
Q鍵：結束遊戲

（選擇高度時，選項右下方的「巜」，表示本次遊戲與前一回遊戲在起始高度及排列方式完全相同狀況下進行遊戲）。

★結語：

以上所介紹的《台灣方塊》在程式設計上尚有許多可加強空間，如美麗的背景圖形、動聽的背景音效、高分排行榜、增加搖桿操作等等，相信如此一來的《台灣方塊》，一定讓你愛不釋手，欲罷不能。

```
10 DEFINT A-Y
20 DIM A2(15),XK1(18,3),YK1(18,3),XK2(62,4),YK2(62,4),TF1(6),TF2(17),DS(15,
   24),RDS(15,17),RP(4,4),RR(4,4),A3(200),CDS(4),A4(4800),BWC(65),CLC(257),
   CLC2(257),TWY(8),CTX(21),CTY(21),CTC(21)
30 DIM W0(57),W1(57),W2(57),W3(57),W4(57),W5(57),W6(57),W7(57),W8(57),W9(57)
   ,WE(57),WG(57),WH(57),WI(57),WL(57),WN(57),WP(57),WR(57),WS(57),WT(57),WV
   (57),WVV(57),WBW(15),WBTC(57)
40 YSH=0:FOR I=0 TO 17:FOR J=0 TO 15:RDS(J,I)=0:NEXT J,I
45 REM 讀取小方塊圖形
50 FOR I=0 TO 15:READ A2(I):NEXT I
55 REM 讀取各方塊有幾種旋轉樣式
60 FOR I=0 TO 6:READ TF1(I):NEXT I
70 FOR I=0 TO 17:READ TF2(I):NEXT I
75 REM 讀取各方塊的旋轉樣式
80 FOR I=0 TO 18:FOR J=0 TO 3:READ XK1(I,J),YK1(I,J):NEXT J,I
90 FOR I=0 TO 62:FOR J=0 TO 4:READ XK2(I,J),YK2(I,J):NEXT J,I
100 SCREEN 7,,1,0:KEY OFF:CLS
110 LINE(1,1)-(318,38),1,BF
115 REM 讀取「台灣方塊」標題文字黑白圖形
120 FOR I=0 TO 3
130 FOR J=0 TO 65
140 READ BWC(J)
150 NEXT J
155 REM 將「台灣方塊」標題文字黑白圖形轉為彩色
160 CLC(0)=BWC(0):CLC(1)=BWC(1)
170 FOR J=0 TO 63 STEP 2
180 CLC(2+4*J)=-BWC(2+J)-1:CLC(3+4*J)=-BWC(3+J)-1
190 FOR K=1 TO 3
200 CLC(2+K*2+4*J)=BWC(2+J)
210 CLC(3+K*2+4*J)=BWC(3+J)
220 NEXT K,J
225 REM 安置標題文字
230 PUT(8+90*I,3),CLC,PSET
240 NEXT I
245 REM 截取台灣二字圖形
250 GET(8,3)-(39,34),CLC:GET(98,3)-(129,34),CLC2
260 LINE(1,40)-(158,198),15,BF
265 REM 讀取台灣圖形分割成九塊後各塊之安置位置
270 FOR I=0 TO 8:READ TWY(I):NEXT I
275 REM 讀取台灣的黑白圖形
280 FOR I=0 TO 8
290 READ A3(0),A3(1)
300 A4(0)=A3(0):A4(1)=A3(1)
310 FOR J=2 TO A3(1)+1
320 READ A3(J)
325 REM 將黑白圖形轉為 EGA可用
330 FOR K=0 TO 3
340 A4(2+(J-2)*4+K)=A3(J)
350 NEXT K,J
355 REM 安置各塊台灣圖形
360 PUT(8+I*16,TWY(I)),A4,PSET
370 NEXT I
375 REM 台灣島外海塗色
380 PAINT(1,40),11,0
385 REM 畫邊框
390 LINE(0,0)-(319,199),12,B
400 LINE(0,39)-(319,39),12
410 LINE(159,39)-(159,199),12
415 REM 各縣市塗色
420 FOR I=0 TO 21
430 READ CTX(I),CTY(I),CTC(I)
440 PAINT(CTX(I),CTY(I)),CTC(I),0
450 NEXT I
455 REM 讀取阿拉伯數字及所需的英文字母黑白圖形
460 FOR I=1 TO 22
470 FOR J=0 TO 15:READ WBW(J):NEXT J
475 REM 將黑白圖形轉為 EGA形態的彩色圖形
480 WBTC(0)=WBW(0):WBTC(1)=WBW(1)
490 FOR J=2 TO 15:FOR K=0 TO 3:WBTC(2+K+(J-2)*4)=WBW(J):NEXT K,J
500 FOR J=0 TO 57
510 ON I GOTO 520,530,540,550,560,570,580,590,600,610,620,630,640,650,660,
    670,680,690,700,710,720,730
520 W0(J)=WBTC(J):GOTO 740
530 W1(J)=WBTC(J):GOTO 740
540 W2(J)=WBTC(J):GOTO 740
550 W3(J)=WBTC(J):GOTO 740
560 W4(J)=WBTC(J):GOTO 740
570 W5(J)=WBTC(J):GOTO 740
580 W6(J)=WBTC(J):GOTO 740
590 W7(J)=WBTC(J):GOTO 740
600 W8(J)=WBTC(J):GOTO 740
610 W9(J)=WBTC(J):GOTO 740
620 WE(J)=WBTC(J):GOTO 740
630 WG(J)=WBTC(J):GOTO 740
640 WH(J)=WBTC(J):GOTO 740
650 WI(J)=WBTC(J):GOTO 740
660 WL(J)=WBTC(J):GOTO 740
670 WN(J)=WBTC(J):GOTO 740
680 WP(J)=WBTC(J):GOTO 740
690 WR(J)=WBTC(J):GOTO 740
700 WS(J)=WBTC(J):GOTO 740
710 WT(J)=WBTC(J):GOTO 740
720 WV(J)=WBTC(J):GOTO 740
730 WVV(J)=WBTC(J)
740 NEXT J,I
745 REM 選項部份底色及各框的繪製
750 LINE(160,40)-(318,198),2,BF
760 LINE(174,42)-(305,76),12,B
770 LINE(175,43)-(304,75),0,BF
780 LINE(174,59)-(305,59),12
790 LINE(192,98)-(287,136),12,B
800 LINE(193,99)-(286,135),0,BF
810 LINE(192,117)-(287,117),12
820 FOR I=1 TO 4
830 LINE(192+I*19,98)-(192+I*19,136),12
840 NEXT I
850 LINE(201,158)-(277,196),12,B
860 LINE(202,159)-(276,195),0,BF
870 LINE(201,177)-(277,177),12
880 FOR I=1 TO 3
890 LINE(201+I*19,158)-(201+I*19,196),12
900 NEXT I
905 REM 選項中各數字及英文字置入
910 PUT(175,44),WT:PUT(191,44),WE:PUT(207,44),WT:PUT(223,44),WR:PUT(239,44),
    WI:PUT(255,44),WS:PUT(279,44),W4:LINE(295,47)-(301,53),14,BF:PUT(295,47)
    ,A2
920 PUT(175,61),WP:PUT(191,61),WE:PUT(207,61),WN:PUT(223,61),WT:PUT(239,61),
    WI:PUT(255,61),WS:PUT(279,61),W5:LINE(295,64)-(301,70),14,BF:PUT(295,64)
    ,A2
930 PUT(200,83),WL:PUT(216,83),WE:PUT(232,83),WV:PUT(248,83),WE:PUT(264,83),
    WL
940 PUT(194,101),W0:PUT(213,101),W1:PUT(232,101),W2:PUT(251,101),W3:PUT(270,
    101),W4:PUT(194,120),W5:PUT(213,120),W6:PUT(232,120),W7:PUT(251,120),W8:
    PUT(270,120),W9
950 PUT(208,143),WH:PUT(224,143),WI:PUT(240,143),WG:PUT(256,143),WH
960 PUT(203,161),W0:PUT(222,161),W1:PUT(241,161),W2:PUT(260,161),W3:PUT(203,
    180),W4:PUT(222,180),W5:PUT(241,180),W6:PUT(260,180),WVV
965 REM 聲效設定
970 PLAY "o4 t100"
980 SCREEN 7,,1,1
985 REM 選擇玩TETRIS或PENTIS
990 EMD=0
1000 GET(175,EMD*17+43)-(304,EMD*17+58),A4
1010 LINE(175,EMD*17+43)-(304,EMD*17+58),14,BF
1020 PUT(175,EMD*17+43),A4
1030 KY$=INKEY$
1040 IF KY$=CHR$(13) THEN 1200
1050 IF KY$="8" THEN 1120
1060 IF KY$="2" THEN 1160
1070 IF LEN(KY$)<2 THEN 1030
1080 KY=ASC(RIGHT$(KY$,1))
1090 IF KY=72 THEN 1120
1100 IF KY=80 THEN 1160
1110 GOTO 1030
1120 IF EMD=0 THEN 1030
1130 PUT(175,60),A4,PSET
1140 EMD=0
1150 GOTO 1000
1160 IF EMD=1 THEN 1030
```

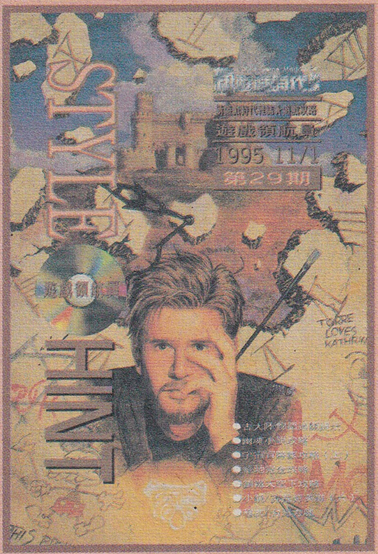
```
1170 PUT(175,43),A4,PSET
1180 EMD=1
1190 GOTO 1000
1200 IF EMD=0 THEN BKN=3 ELSE BKN=4
1205 REM 選擇遊戲等級
1210 LVL=0
1220 IF LVL>4 THEN 1240
1230 GET(193+LVL*19,99)-(210+LVL*19,116),A4:GOTO 1250
1240 GET(193+(LVL-5)*19,118)-(210+(LVL-5)*19,135),A4
1250 IF LVL>4 THEN 1290
1260 LINE(193+LVL*19,99)-(210+LVL*19,116),14,BF
1270 PUT(193+LVL*19,99),A4
1280 GOTO 1310
1290 LINE(193+(LVL-5)*19,118)-(210+(LVL-5)*19,135),14,BF
1300 PUT(193+(LVL-5)*19,118),A4
1310 CL$=INKEY$
1320 IF CL$=CHR$(13) THEN 1600
1330 IF CL$="8" THEN 1440
1340 IF CL$="4" THEN 1500
1350 IF CL$="6" THEN 1470
1360 IF CL$="2" THEN 1530
1370 IF LEN(CL$)<2 THEN 1310
1380 CL=ASC(RIGHT$(CL$,1))
1390 IF CL=72 THEN 1440
1400 IF CL=75 THEN 1500
1410 IF CL=77 THEN 1470
1420 IF CL=80 THEN 1530
1430 GOTO 1310
1440 IF LVL<5 THEN 1310
1450 PUT(193+(LVL-5)*19,118),A4,PSET
1460 LVL=LVL-5:GOTO 1230
1470 IF LVL=9 THEN 1310
1480 GOSUB 1560
1490 LVL=LVL+1:GOTO 1220
1500 IF LVL=0 THEN 1310
1510 GOSUB 1560
1520 LVL=LVL-1:GOTO 1220
1530 IF LVL>4 THEN 1310
1540 PUT(193+LVL*19,99),A4,PSET
1550 LVL=LVL+5:GOTO 1240
1560 IF LVL>4 THEN 1580
1570 PUT(193+LVL*19,99),A4,PSET:GOTO 1590
1580 PUT(193+(LVL-5)*19,118),A4,PSET
1590 RETURN
1595 REM 選擇起始高度
1600 HGHC=0
1610 IF HGHC>3 THEN 1630
1620 GET(202+HGHC*19,159)-(219+HGHC*19,176),A4:GOTO 1640
1630 GET(202+(HGHC-4)*19,178)-(219+(HGHC-4)*19,195),A4
1640 IF HGHC>3 THEN 1680
1650 LINE(202+HGHC*19,159)-(219+HGHC*19,176),14,BF
1660 PUT(202+HGHC*19,159),A4
1670 GOTO 1700
1680 LINE(202+(HGHC-4)*19,178)-(219+(HGHC-4)*19,195),14,BF
1690 PUT(202+(HGHC-4)*19,178),A4
1700 CL$=INKEY$
1710 IF CL$=CHR$(13) THEN 1990
1720 IF CL$="8" THEN 1830
1730 IF CL$="4" THEN 1890
1740 IF CL$="6" THEN 1860
1750 IF CL$="2" THEN 1920
1760 IF LEN(CL$)<2 THEN 1700
1770 CL=ASC(RIGHT$(CL$,1))
1780 IF CL=72 THEN 1830
1790 IF CL=75 THEN 1890
1800 IF CL=77 THEN 1860
1810 IF CL=80 THEN 1920
1820 GOTO 1700
1830 IF HGHC<4 THEN 1700
1840 PUT(202+(HGHC-4)*19,178),A4,PSET
1850 HGHC=HGHC-4:GOTO 1620
1860 IF HGHC=7 THEN 1700
1870 GOSUB 1950
1880 HGHC=HGHC+1:GOTO 1610
1890 IF HGHC=0 THEN 1700
1900 GOSUB 1950
1910 HGHC=HGHC-1:GOTO 1610
1920 IF HGHC>3 THEN 1700
1930 PUT(202+HGHC*19,159),A4,PSET
1940 HGHC=HGHC+4:GOTO 1630
1950 IF HGHC>3 THEN 1970
1960 PUT(202+HGHC*19,159),A4,PSET:GOTO 1980
1970 PUT(202+(HGHC-4)*19,178),A4,PSET
1980 RETURN
1990 IF HGHC>3 THEN 2010
2000 LINE(202+HGHC*19,159)-(219+HGHC*19,176),14,BF:PUT(202+HGHC*19,159),A4:
     GOTO 2020
2010 LINE(202+(HGHC-4)*19,178)-(219+(HGHC-4)*19,195),14,BF:PUT(202+(HGHC-4)
     *19,178),A4
2020 IF HGHC=7 THEN HGH=YSH:GOTO 2040
2030 HGH=HGHC*3:YSH=HGH
2035 REM 參數及陣列歸零
2040 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 24:DS(I,J)=0:NEXT J,I
2050 CHG=0:SCR#=0
2060 PL$="######":PL1$="####"
2065 REM 遊戲畫面的繪製
2070 SCREEN 7,,0,1
2080 LINE(0,0)-(319,199),0,BF
2090 LINE(0,0)-(319,199),15,B
2100 LINE(73,4)-(186,180),15,B
2110 LINE(4,6)-(59,25),15,B
2120 LOCATE 2,2:PRINT "SCORES":LOCATE 3,2:PRINT USING PL$;SCR#
2130 LINE(4,30)-(59,65),15,B
2140 LOCATE 5,3:PRINT "NEXT"
2150 LINE(4,70)-(59,89),15,B
2160 LOCATE 10,3:PRINT "LINES":LOCATE 11,4:PRINT USING PL1$;CHG
2170 LINE(4,94)-(59,113),15,B
2180 LOCATE 13,3:PRINT "LEVEL":LOCATE 14,6:PRINT USING "##";LVL
2190 LINE(63,0)-(63,199),15
2200 LINE(0,140)-(63,140),15
2210 PAINT(1,1),12,15
2220 LINE(2,142)-(61,197),15,BF
2230 FOR I=0 TO 1
2240 FOR J=0 TO 1
2250 LINE(7+J*30,146+I*28)-(26+J*30,165+I*28),9,BF
2260 LINE(12+J*30,151+I*28)-(21+J*30,160+I*28),12,BF
2270 NEXT J,I
2280 LINE(16,155)-(47,184),0,B:LINE(17,156)-(46,183),15,BF
2290 LINE(22,160)-(41,179),9,BF
2300 LINE(27,165)-(36,174),12,BF
2310 LINE(200,10)-(315,130),15,B
2320 LINE(196,0)-(196,199),15
2330 LINE(196,140)-(319,140),15
2340 PAINT(197,1),12,15
2350 PAINT(197,141),1,15
2360 PAINT(64,1),10,15
2370 LOCATE 3,28:PRINT CHR$(27)
2380 LINE(213,13)-(226,26),15,B
2390 LOCATE 3,31:PRINT "LEFT"
2400 LOCATE 5,28:PRINT CHR$(26)
2410 LINE(213,29)-(226,42),15,B
2420 LOCATE 5,31:PRINT "RIGHT"
2430 LOCATE 7,27:PRINT CHR$(24)
2440 LINE(205,45)-(218,58),15,B
2450 LOCATE 7,29:PRINT CHR$(27)
2460 LINE(221,45)-(234,58),15,B
2470 LINE(231,48)-(231,51),15
2480 LOCATE 7,31:PRINT "ROTATE"
2490 LOCATE 9,28:PRINT CHR$(25)
2500 LINE(213,61)-(226,74),15,B
2510 LOCATE 9,31:PRINT "DROP"
2520 LOCATE 11,28:PRINT "P"
```

```
2530 LINE(213,77)-(226,90),15,B
2540 LOCATE 11,31:PRINT "PAUSE"
2550 LOCATE 13,28:PRINT "Q"
2560 LINE(213,93)-(226,106),15,B
2570 LOCATE 13,31:PRINT "QUIT"
2580 LINE(205,109)-(234,122),15,B
2590 LOCATE 15,31:PRINT "NEXT LEVL"
2600 FOR I=0 TO 1
2610 FOR J=0 TO 14
2620 PUT(206+J*7,142+I*49),A2,PSET
2630 NEXT J,I
2640 FOR I=0 TO 2
2650 FOR J=0 TO 5
2660 PUT(206+I*49,149+J*7),A2,PSET
2670 NEXT J,I
2680 PUT(218,154),CLC,PSET
2690 PUT(267,154),CLC2,PSET
2700 IF HGHC<7 THEN 2760
2710 IF HGH=0 THEN 2760
2720 FOR I=24 TO 24-HGH+1 STEP -1
2730 FOR J=0 TO 15
2740 IF RDS(J,I-7)=1 THEN PUT(74+J*7,5+I*7),A2:DS(J,I)=1
2750 NEXT J,I
2755 REM 標題畫面中各選項光棒還原
2760 SCREEN 7,,1,0
2770 GET(175,EMD*17+43)-(304,EMD*17+58),A4
2780 LINE(175,EMD*17+43)-(304,EMD*17+58),14,BF
2790 PUT(175,EMD*17+43),A4
2800 IF LVL>4 THEN 2820
2810 GET(193+LVL*19,99)-(210+LVL*19,116),A4:GOTO 2830
2820 GET(193+(LVL-5)*19,118)-(210+(LVL-5)*19,135),A4
2830 IF LVL>4 THEN 2850
2840 LINE(193+LVL*19,99)-(210+LVL*19,116),14,BF:PUT(193+LVL*19,99),A4:GOTO
     2860
2850 LINE(193+(LVL-5)*19,118)-(210+(LVL-5)*19,135),14,BF:PUT(193+(LVL-5)*19,
     118),A4
2860 IF HGHC>3 THEN 2880
2870 GET(202+HGHC*19,159)-(219+HGHC*19,176),A4:GOTO 2890
2880 GET(202+(HGHC-4)*19,178)-(219+(HGHC-4)*19,195),A4
2890 IF HGHC>3 THEN 2910
2900 LINE(202+HGHC*19,159)-(219+HGHC*19,176),14,BF:PUT(202+HGHC*19,159),A4:
     GOTO 2920
2910 LINE(202+(HGHC-4)*19,178)-(219+(HGHC-4)*19,195),14,BF:PUT(202+(HGHC-4)
     *19,178),A4
2920 SCREEN 7,,0,0
2930 RANDOMIZE TIMER
2940 IF HGHC=7 THEN 3090
2950 FOR I=0 TO 17:FOR J=0 TO 15:RDS(J,I)=0:NEXT J,I
2955 REM 高度的設定
2960 IF HGH=0 THEN 3090
2970 FOR I=24 TO 24-HGH+1 STEP -1
2980 FOR J=0 TO 15
2990 IF J<15 THEN 3040
3000 FOR K=0 TO 14
3010 IF DS(K,I)=0 THEN 3040
3020 NEXT K
3030 GOTO 3080
3040 CP=INT(RND(1)*5)
3050 IF CP=0 OR CP=2 OR CP=4 THEN 3080
3060 PUT(74+J*7,5+I*7),A2
3070 DS(J,I)=1:RDS(J,I-7)=1
3080 NEXT J,I
3085 REM 隨機選擇方塊
3090 IF EMD=0 THEN CP2=INT(RND(1)*7) ELSE CP2=INT(RND(1)*18)
3100 CP=CP2
3110 IF EMD=0 THEN CP2=INT(RND(1)*7) ELSE CP2=INT(RND(1)*18)
3120 TG2=0
3130 IF CP2=0 THEN 3170
3140 FOR I=0 TO CP2-1
3150 IF BKN=3 THEN TG2=TG2+TF1(I) ELSE TG2=TG2+TP2(I)
3160 NEXT I
3165 REM 顯示出下一方塊
3170 LINE(15,40)-(58,60),0,BF
3180 FOR I=0 TO BKN
3190 IF BKN=3 THEN PUT(16+XK1(TG2,I)*7,40+YK1(TG2,I)*7),A2 ELSE PUT(16+XK2
     (TG2,I)*7,40+YK2(TG2,I)*7),A2
3200 NEXT I
3205 REM 參數及陣列歸零且將在小方塊所在位置訂爲一
3210 X1=6:Y1=0:RC=0:TG=0
3220 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:RP(I,J)=0:NEXT J,I
3230 IF CP=0 THEN 3270
3240 FOR I=0 TO CP-1
3250 IF BKN=3 THEN TG=TG+TF1(I) ELSE TG=TG+TF2(I)
3260 NEXT I
3270 FOR I=0 TO BKN
3280 IF BKN=3 THEN RP(XK1(TG,I),YK1(TG,I))=1 ELSE RP(XK2(TG,I),YK2(TG,I))=1
3290 NEXT I
3295 REM 挑出方塊最右及最下方位置
3300 XB=0:YB=0
3310 FOR I=0 TO BKN
3320 IF BKN=4 THEN 3360
3330 IF XK1(TG,I)>XB THEN XB=XK1(TG,I)
3340 IF YK1(TG,I)>YB THEN YB=YK1(TG,I)
3350 GOTO 3380
3360 IF XK2(TG,I)>XB THEN XB=XK2(TG,I)
3370 IF YK2(TG,I)>YB THEN YB=YK2(TG,I)
3380 NEXT I
3385 REM 判斷方塊是否無法掉落如是結束遊戲
3390 FOR I=0 TO XB:FOR J=0 TO YB
3400 IF RP(I,J)=1 AND DS(6+I,J)=1 THEN 5090
3410 NEXT J,I
3415 REM 方塊顯現於遊戲區上方
3420 FOR I=0 TO BKN
3430 IF BKN=3 THEN PUT(74+(XK1(TG,I)+6)*7,5+YK1(TG,I)*7),A2 ELSE PUT(74+(XK2
     (TG,I)+6)*7,5+YK2(TG,I)*7),A2
3440 NEXT I
3445 REM 方塊掉落一格時間計算
3450 ZWT=TIMER+1-LVL*.1
3460 ZNT=TIMER
3470 IF ZNT<2 AND ZWT>86397! THEN ZWT=ZWT-86400!
3480 IF ZNT>ZWT THEN 3650
3485 REM 遊戲的各項鍵盤操作
3490 SEP$=INKEY$
3500 IF SEP$="P" OR SEP$="p" THEN 5290
3510 IF SEP$="Q" OR SEP$="q" THEN 5280
3520 IF SEP$=" " THEN GOSUB 5040
3530 IF SEP$=CHR$(13) THEN GOSUB 4120
3540 IF SEP$="8" THEN GOSUB 4120
3550 IF SEP$="4" THEN GOSUB 4570
3560 IF SEP$="6" THEN GOSUB 4690
3570 IF SEP$="2" THEN GOTO 4810
3580 IF LEN(SEP$)<2 THEN 3460
3590 SEP=ASC(RIGHT$(SEP$,1))
3600 IF SEP=72 THEN GOSUB 4120
3610 IF SEP=75 THEN GOSUB 4570
3620 IF SEP=77 THEN GOSUB 4690
3630 IF SEP=80 THEN GOTO 4810
3640 GOTO 3460
3645 REM 判斷方塊是否可往下移動一格
3650 IF YB+Y1>23 THEN 3770
3660 FOR I=0 TO XB:FOR J=0 TO YB
3670 IF RP(I,J)=1 AND DS(X1+I,Y1+J+1)=1 THEN 3770
3680 NEXT J,I
3685 REM 將方塊往下移動一格
3690 FOR I=0 TO BKN
3700 IF BKN=3 THEN PUT(74+(X1+XK1(TG,I))*7,5+(Y1+YK1(TG,I))*7),A2 ELSE PUT
     (74+(X1+XK2(TG,I))*7,5+(Y1+YK2(TG,I))*7),A2
3710 NEXT I
3720 Y1=Y1+1
3730 FOR I=0 TO BKN
3740 IF BKN=3 THEN PUT(74+(X1+XK1(TG,I))*7,5+(Y1+YK1(TG,I))*7),A2 ELSE PUT
     (74+(X1+XK2(TG,I))*7,5+(Y1+YK2(TG,I))*7),A2
```

```
3750 NEXT I
3760 GOTO 3450
3765 REM 將方塊填入正確空位
3770 YY=Y1
3780 FOR I=0 TO XB:FOR J=0 TO YB
3790 IF RP(I,J)=1 THEN DS(X1+I,Y1+J)=1
3800 NEXT J,I
3805 REM 計算並印出分數
3810 SCR#=SCR#+5+24-YY+LVL*2+YSH/3
3820 LOCATE 3,2:PRINT USING PL$;SCR#
3825 REM 檢查是否整排填滿
3830 FC=-1
3840 FOR I=0 TO 24
3850 FOR J=0 TO 15
3860 IF DS(J,I)=0 THEN 3890
3870 NEXT J
3880 FC=FC+1:CDS(FC)=I
3890 NEXT I
3895 REM 若無整排填滿繼續掉落一個新方塊
3900 IF FC=-1 THEN 3100
3905 REM 整排填滿者整排消失上排無填滿者滑落
3910 GET(74,5+CDS(0)*7)-(185,11+CDS(0)*7),A3
3920 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO FC:PUT(74,5+CDS(J)*7);A3:NEXT J:ZPST=.15:GOSUB
     5440:NEXT I
3930 FOR I=0 TO 24
3940 FOR J=0 TO 15
3950 IF DS(J,I)=1 THEN 3980
3960 NEXT J
3970 NEXT I
3980 SH=I
3990 FOR I=0 TO FC:FOR J=CDS(I) TO 1 STEP -1:FOR K= 0 TO 15:DS(K,J)=DS
     (K,J-1):NEXT K,J,I
4000 FOR I=FC TO 0 STEP -1
4010 GET(74,5+(SH+FC-I)*7)-(185,4+(CDS(I)+FC-I)*7),A4
4020 PUT(74,12+(SH+FC-I)*7),A4,PSET
4030 LINE(74,5+(SH+FC-I)*7)-(185,11+(SH+FC-I)*7),0,BF
4040 NEXT I
4050 FOR I=0 TO FC:FOR J=0 TO 15:DS(J,I)=0:NEXT J,I
4055 REM 計算消失橫列總數並印出
4060 CHG=CHG+FC+1
4070 LOCATE 11,4:PRINT USING PL1$;CHG
4075 REM 除已在第九關外每消失十橫列便可過關
4080 IF LVL=9 THEN 4110
4090 IF CHG-(LVL+1)*10<0 THEN 4110
4100 GOSUB 5040
4110 GOTO 3100
4115 REM 如果情況許可方塊順時鐘旋轉九十度
4120 IF BKN=4 THEN 4150
4130 IF RC=TF1(CP)-1 THEN RC=0:GOTO 4170
4140 GOTO 4160
4150 IF RC=TF2(CP)-1 THEN RC=0:GOTO 4170
4160 RC=RC+1
4170 XB1=0:YB1=0
4180 IF RC<>0 THEN 4210
4190 IF BKN=3 THEN RTG=TG-TF1(CP)+1 ELSE RTG=TG-TF2(CP)+1
4200 GOTO 4220
4210 RTG=TG+1
4220 FOR I=0 TO BKN
4230 IF BKN=4 THEN 4270
4240 IF XK1(RTG,I)>XB1 THEN XB1=XK1(RTG,I)
4250 IF YK1(RTG,I)>YB1 THEN YB1=YK1(RTG,I)
4260 GOTO 4290
4270 IF XK2(RTG,I)>XB1 THEN XB1=XK2(RTG,I)
4280 IF YK2(RTG,I)>YB1 THEN YB1=YK2(RTG,I)
4290 NEXT I
4300 IF X1+XB1<=15 THEN 4350
4310 IF RC<>0 THEN 4340
4320 IF BKN=3 THEN RC=TF1(CP)-1 ELSE RC=TF2(CP)-1
4330 RETURN
4340 RC=RC-1:RETURN
4350 IF YB1+Y1<=23 THEN 4370
4360 GOTO 4310
4370 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:RR(I,J)=0:NEXT J,I
4380 FOR I=0 TO 4
4390 IF BK3=3 THEN RR(XK1(RTG,I),YK1(RTG,I))=1 ELSE RR(XK2(RTG,I),YK2(RTG,
     I))=1
4400 NEXT I
4410 FOR I=0 TO XB1:FOR J=0 TO YB1
4420 IF RR(I,J)=0 OR DS(X1+I,Y1+J)=0 THEN 4440
4430 GOTO 4310
4440 NEXT J,I
4450 FOR I=0 TO BKN
4460 IF BKN=3 THEN PUT(74+(X1+XK1(TG,I))*7,5+(Y1+YK1(TG,I))*7),A2 ELSE PUT
     (74+(X1+XK2(TG,I))*7,5+(Y1+YK2(TG,I))*7),A2
4470 NEXT I
4480 XB=XB1:YB=YB1:TG=RTG
4490 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:RP(I,J)=0:NEXT J,I
4500 FOR I=0 TO BKN
4510 IF BKN=3 THEN RP(XK1(TG,I),YK1(TG,I))=1 ELSE RP(XK2(TG,I),YK2(TG,I))=1
4520 NEXT I
4530 FOR I=0 TO BKN
4540 IF BKN=3 THEN PUT(74+(X1+XK1(TG,I))*7,5+(Y1+YK1(TG,I))*7),A2 ELSE PUT
     (74+(X1+XK2(TG,I))*7,5+(Y1+YK2(TG,I))*7),A2
4550 NEXT I
4560 RETURN
4565 REM 如果情況許可方塊向左移
4570 IF X1=0 THEN RETURN
4580 FOR I=0 TO XB:FOR J=0 TO YB
4590 IF RP(I,J)=1 AND DS(X1+I-1,Y1+J)=1 THEN RETURN
4600 NEXT J,I
4610 FOR I=0 TO BKN
4620 IF BKN=3 THEN PUT(74+(X1+XK1(TG,I))*7,5+(Y1+YK1(TG,I))*7),A2 ELSE PUT
     (74+(X1+XK2(TG,I))*7,5+(Y1+YK2(TG,I))*7),A2
4630 NEXT I
4640 X1=X1-1
4650 FOR I=0 TO BKN
4660 IF BKN=3 THEN PUT(74+(X1+XK1(TG,I))*7,5+(Y1+YK1(TG,I))*7),A2 ELSE PUT
     (74+(X1+XK2(TG,I))*7,5+(Y1+YK2(TG,I))*7),A2
4670 NEXT I
4680 RETURN
4685 REM 如果情況許可方塊向右移
4690 IF X1+XB=15 THEN RETURN
4700 FOR I=0 TO XB:FOR J=0 TO YB
4710 IF RP(I,J)=1 AND DS(X1+I+1,Y1+J)=1 THEN RETURN
4720 NEXT J,I
4730 FOR I=0 TO BKN
4740 IF BKN=3 THEN PUT(74+(X1+XK1(TG,I))*7,5+(Y1+YK1(TG,I))*7),A2 ELSE PUT
     (74+(X1+XK2(TG,I))*7,5+(Y1+YK2(TG,I))*7),A2
4750 NEXT I
4760 X1=X1+1
4770 FOR I=0 TO BKN
4780 IF BKN=3 THEN PUT(74+(X1+XK1(TG,I))*7,5+(Y1+YK1(TG,I))*7),A2 ELSE PUT
     (74+(X1+XK2(TG,I))*7,5+(Y1+YK2(TG,I))*7),A2
4790 NEXT I
4800 RETURN
4805 REM 方塊立刻直接掉落
4810 FOR I=0 TO BKN
4820 IF BKN=3 THEN PUT(74+(X1+XK1(TG,I))*7,5+(Y1+YK1(TG,I))*7),A2 ELSE PUT
     (74+(X1+XK2(TG,I))*7,5+(Y1+YK2(TG,I))*7),A2
4830 NEXT I
4840 YY=Y1
4850 IF YB+Y1<24 THEN 4900
4860 FOR I=0 TO BKN
4870 IF BKN=3 THEN PUT(74+(X1+XK1(TG,I))*7,5+(Y1+YK1(TG,I))*7),A2 ELSE PUT
     (74+(X1+XK2(TG,I))*7,5+(Y1+YK2(TG,I))*7),A2
4880 NEXT I
4890 GOTO 3780
4900 FOR I=0 TO XB:FOR J=0 TO YB
4910 IF RP(I,J)=1 AND DS(X1+I,Y1+J+1)=1 THEN 4920 ELSE 4960
4920 FOR IV=0 TO BKN
4930 IF BKN=3 THEN PUT(74+(X1+XK1(TG,IV))*7,5+(Y1+YK1(TG,IV))*7),A2 ELSE PUT
     (74+(X1+XK2(TG,IV))*7,5+(Y1+YK2(TG,IV))*7),A2
```

```
4940 NEXT IV
4950 GOTO 3780
4960 NEXT J,I
4970 Y1=Y1+1
4980 FOR JV=0 TO 1
4990 FOR IV=0 TO BKN
5000 IF BKN=3 THEN PUT(74+(X1+XK1(TG,IV))*7,5+(Y1+YK1(TG,IV))*7),A2 ELSE PUT
     (74+(X1+XK2(TG,IV))*7,5+(Y1+YK2(TG,IV))*7),A2
5010 NEXT IV
5020 NEXT JV
5030 GOTO 4850
5035 REM 過關副程式
5040 IF LVL=9 THEN RETURN
5050 LVL=LVL+1
5060 LOCATE 14,6:PRINT USING "##";LVL
5070 PLAY "G8"
5080 RETURN
5085 REM 本局遊戲結束
5090 FOR I=0 TO 11
5100 FOR J=0 TO 15
5110 PUT(74+J*7,5+I*7),A2,PSET
5120 PUT(74+J*7,5+(24-I)*7),A2,PSET
5130 NEXT J,I
5140 LINE(74,87)-(185,95),0,BF
5150 LOCATE 12,13:PRINT "GAME OVER"
5160 ZWT=TIMER+2
5170 ZNT=TIMER
5180 IF ZNT<2 AND ZWT>86397! THEN ZWT=ZWT-86400!
5190 IF ZNT>=ZWT THEN 5210
5200 GOTO 5170
5205 REM 是否繼續遊戲
5210 LINE(66,182)-(194,193),15,B
5220 LINE(67,183)-(193,192),0,BF
5230 LOCATE 24,10:PRINT "PLAY AGAIN? Y/N";
5240 GYN$=INKEY$
5250 IF GYN$="Y" OR GYN$="y" THEN 980
5260 IF GYN$="N" OR GYN$="n" THEN 5280
5270 GOTO 5240
5280 CLS:END
5285 REM 暫停
5290 ZRTM=ZWT-TIMER
5300 SCREEN 7,,2,0
5310 FOR I=1 TO 15
5320 LINE((I-1)*7,(I-1)*5)-(310-(I-1)*7,199-(I-1)*5),I,B
5330 NEXT I
5340 LOCATE 11,18:PRINT "PAUSE"
5350 LOCATE 14,14:PRINT "PRESS ANY KEY"
5360 LOCATE 15,15:PRINT "TO CONTINUE"
5370 SCREEN 7,,2,2
5380 PAU$=INKEY$
5390 IF PAU$="" THEN 5380
5400 CLS
5410 SCREEN 7,,0,0
5420 ZWT=TIMER+ZRTM
5430 GOTO 3460
5435 REM 延緩執行副程式
5440 ZWT=TIMER+ZPST
5450 ZNT=TIMER
5460 IF ZNT<2 AND ZWT>86397! THEN ZWT=ZWT-86400!
5470 IF ZNT<ZWT THEN 5450
5480 RETURN
5485 REM 資料
5490 DATA 7,7,-258,-258,-32002,-382,-32058,-326,-32058,-326,-32058,-326,
     -32002,-382,-258,-258
5500 DATA 2,4,4,4,2,2,1
5510 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,1,4,4,4,2,2
5520 DATA 0,0,1,0,2,0,3,0
5530 DATA 0,0,0,1,0,2,0,3
5540 DATA 0,0,0,1,1,1,2,1
5550 DATA 0,0,1,0,0,1,0,2
5560 DATA 0,0,1,0,2,0,2,1
5570 DATA 1,0,1,1,1,2,0,2
5580 DATA 2,0,0,1,1,1,2,1
5590 DATA 0,0,0,1,0,2,1,2
5600 DATA 0,0,1,0,2,0,0,1
5610 DATA 0,0,1,0,1,1,1,2
5620 DATA 1,0,0,1,1,1,2,1
5630 DATA 0,0,0,1,1,1,0,2
5640 DATA 0,0,1,0,2,0,1,1
5650 DATA 1,0,0,1,1,1,1,2
5660 DATA 0,0,1,0,1,1,2,1
5670 DATA 1,0,0,1,1,1,0,2
5680 DATA 1,0,2,0,0,1,1,1
5690 DATA 0,0,0,1,1,1,1,2
5700 DATA 0,0,1,0,0,1,1,1
5710 DATA 0,0,1,0,2,0,3,0,4,0
5720 DATA 0,0,0,1,0,2,0,3,0,4
5730 DATA 0,0,0,1,1,1,2,1,3,1
5740 DATA 0,0,1,0,0,1,0,2,0,3
5750 DATA 0,0,1,0,2,0,3,0,3,1
5760 DATA 1,0,1,1,1,2,0,3,1,3
5770 DATA 3,0,0,1,1,1,2,1,3,1
5780 DATA 0,0,0,1,0,2,0,3,1,3
5790 DATA 0,0,1,0,2,0,3,0,0,1
5800 DATA 0,0,1,0,1,1,1,2,1,3
5810 DATA 1,0,0,1,1,1,2,1,3,1
5820 DATA 0,0,0,1,1,1,0,2,0,3
5830 DATA 0,0,1,0,2,0,3,0,2,1
5840 DATA 1,0,1,1,0,2,1,2,1,3
5850 DATA 2,0,0,1,1,1,2,1,3,1
5860 DATA 0,0,0,1,0,2,1,2,0,3
5870 DATA 0,0,1,0,2,0,3,0,1,1
5880 DATA 1,0,0,1,1,1,1,2,1,3
5890 DATA 0,0,1,0,0,1,1,1,2,1
5900 DATA 0,0,1,0,0,1,1,1,0,2
5910 DATA 0,0,1,0,2,0,1,1,2,1
5920 DATA 1,0,0,1,1,1,0,2,1,2
5930 DATA 1,0,2,0,0,1,1,1,2,1
5940 DATA 0,0,0,1,1,1,0,2,1,2
5950 DATA 0,0,1,0,2,0,0,1,1,1
5960 DATA 0,0,1,0,0,1,1,1,1,2
5970 DATA 0,0,0,1,0,2,1,2,2,2
5980 DATA 0,0,1,0,2,0,0,1,0,2
5990 DATA 0,0,1,0,2,0,2,1,2,2
6000 DATA 2,0,2,1,0,2,1,2,2,2
6010 DATA 1,0,1,1,0,2,1,2,2,2
6020 DATA 0,0,0,1,1,1,2,1,0,2
6030 DATA 0,0,1,0,2,0,1,1,1,2
6040 DATA 2,0,0,1,1,1,2,1,2,2
6050 DATA 0,0,2,0,0,1,1,1,2,1
6060 DATA 0,0,1,0,0,1,0,2,1,2
6070 DATA 0,0,1,0,2,0,0,1,2,1
6080 DATA 0,0,1,0,1,1,0,2,1,2
6090 DATA 0,0,1,0,1,1,2,1,3,1
6100 DATA 1,0,0,1,1,1,0,2,0,3
6110 DATA 0,0,1,0,2,0,2,1,3,1
6120 DATA 1,0,1,1,0,2,1,2,0,3
6130 DATA 2,0,3,0,0,1,1,1,2,1
6140 DATA 0,0,0,1,0,2,1,2,1,3
6150 DATA 1,0,2,0,3,0,0,1,1,1
6160 DATA 0,0,0,1,1,1,1,2,1,3
6170 DATA 1,0,0,1,1,1,2,1,1,2
6180 DATA 0,0,0,1,1,1,1,2,2,2
6190 DATA 1,0,2,0,0,1,1,1,0,2
6200 DATA 0,0,1,0,1,1,2,1,2,2
6210 DATA 2,0,1,1,2,1,0,2,1,2
6220 DATA 0,0,0,1,1,1,2,1,1,2
6230 DATA 1,0,2,0,0,1,1,1,1,2
6240 DATA 1,0,0,1,1,1,2,1,2,2
6250 DATA 1,0,1,1,2,1,0,2,1,2
6260 DATA 2,0,0,1,1,1,2,1,1,2
6270 DATA 1,0,0,1,1,1,1,2,2,2
```

```
6280 DATA 1,0,0,1,1,1,2,1,0,2
6290 DATA 0,0,1,0,1,1,2,1,1,2
6300 DATA 0,0,0,1,1,1,2,1,2,2
6310 DATA 1,0,2,0,1,1,0,2,1,2
6320 DATA 2,0,0,1,1,1,2,1,0,2
6330 DATA 0,0,1,0,1,1,1,2,2,2
6340 DATA 32,32,0,0,7168,0,16128,0,16128,0,15872,0,15360,56,15360,30,30720,
     -16377,28672,-4093,-8192,-2047,-129,-769,-129,-769,-193,31936,-4033,
     15360,30,6144,0,0,6,-32767,-32761
6350 DATA -16381,-249,-7937,-16377,-8189,-16377,-16381,-16377,-16381,-16377,
     -16381,-16377,-16381,-16377,-16381,-16377,-16381,-16377,-16381,-16377,
     -16381,-249,-16129,-16377,-16381,-32765,-32767,0,0
6360 DATA 32,32,7192,14342,7182,14463,-26609,12288,-2297,28163,-249,-257,
     -509,-1024,15360,30846,15216,30208,32568,-386,32062,-1152,-8417,-17281,
     -225,-921,-753,-2969,-4861,-2329,3330,-18689,3078
6370 DATA 12288,32518,-1793,12,30720,6156,28672,16380,-3841,15420,0,15388,0,
     32540,-1793,31774,31744,30782,-1024,14398,-2048,62,-2039,62,-4089,62,
     -4093,28,-8189,0,-16381,0,-32767
6380 DATA 32,32,0,0,1792,128,1792,192,1792,192,1792,12480,1792,30848,1792,
     -896,-225,-769,15872,0,15872,0,15360,0,15360,0,15360,3,15360,-32761,
     32512,-16129,31744,-16377,31744,-32761
6390 DATA 31744,-32761,30720,-32761,-2048,-32753,-2048,-32753,-4096,-32753,
     -4095,-32753,-8191,15,-16381,31,-32761,31,775,255,270,254,24,252,32,
     248,0,0,0,0
6400 DATA 32,32,0,0,0,112,7,124,-32761,126,-32761,124,-29689,28792,-29177,
     30832,-28921,-1793,-28921,30748,-28921,30748,-20729,30748,-249,30748,
     -193,-1793,-28921,30748,-28921,30748,-28921
6410 DATA 30748,-28921,30748,-28921,-3841,-28921,-7937,-32505,-16162,-1785,
     -7969,-3777,-20257,-15553,-18209,799,-801,1820,3231,1792,3230,3840,
     7710,7680,-481,15360,-481,-4096,-481,-16383,-1009,0,0
6420 DATA 105,93,74,62,51,46,42,45,50
6430 DATA 16,47,-1,-769,-513,-1537,-3073,-14337,-12289,-24577,-24577,-24577,
     -8193,-12289,-32513,-8193,-14337,-6145,-12289,-12289,-12289,-12289,
     -12289,-24577,-28673,-20225,16383,32767,-2,-4,-3,-4,-2,-4,-775,-1797
6440 DATA -6151,8190,-8193,-4097,-6145,-3073,-1793,-769,-513,-513,-513,-257,
     -1
6450 DATA 16,76,-257,-769,-1537,-7169,-12289,16383,32766,32766,-8,-13,-57,
     -97,7999,-8180,-13,-1,-1,-1,-1,-1,-1,224,-28689,24814,32270,-260,254,
     -1,-1,-1,-16129,8191,-8,-13,-57,-225,-1,-1,-1
6460 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-241,-17,-17,-49,-49,-49,-289,-961,414,-64,-15,
     -1,-1,-129,8092,-8255,-24593,-24593,-24601,-24589,-8205,-8197,-24581,
     -16391,-16388,16382,16383,-8449,-7937,-257,-1
6470 DATA 16,105,-1,-1,-257,-769,-1537,-3073,-14337,-28673,2047,14846,16127,
     -24833,-12289,1016,-3855,-13,-25,-14365,14471,-16529,-24857,-7696,4095,
     -7681,-12545,-12289,-4097,-6145,-2049,-2049,-2049,-2049,-1729,3264,
     -3585,-3073,-3073,-1537
6480 DATA -1025,-3073,-1791,19708,255,-129,-129,-1,-1,-1,-1,-249,-13,-7,-7,
     -5,-9,-1805,-3076,25598,1023,-1025,-2049,-12289,-24577,-24577,16383,
     32766,-7,-57,-193,-193,-129,-1,-1,-1,-1,-3841,-6145,4095,-116,-77,-65,
     -65,-193
6490 DATA -129,-129,-193,-97,-97,-97,-65,-193,-129,-1,-129,-129,-113,-13,-4,
     8191,-6145,-1025,-513,-513,-257,-1
6500 DATA 16,135,-1,-1,-257,-257,-769,-1793,-6145,-12289,8184,-13,-9,-57,
     -193,-193,-129,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-129,-193,32448,-32641,-193,-1,
     -1,-255,-31,-481,-15873,16383,-4,-255,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,
     -1,-1,-1,-1
6510 DATA -63,3868,-24577,-16385,14847,-14593,-1,-1,-769,-7169,-12289,-24577,
     16368,-25,-49,-193,-1,-1,-1,-257,-769,-1537,-1025,-1025,-513,-769,-513,
     -1537,-1025,-3073,-6145,-8193,-8193,-8193,-12289,-32385,32384,-257,-257,
     -769,-25601,1023
6520 DATA 26623,32767,32767,32766,-3,-3,-3,-3,-3,-3,-7,-5,-5,-3,-3,-3,-5,
     -263,32510,-16641,-24577,-24577,-16257,-321,-289,-289,-305,-305,-289,
     -353,-321,-353,-801,-1569,-3121,-3123,30664,14307,-14337,-6145,-2049
6530 DATA 16,128,-1,-769,-16129,8191,32766,-4,-7,16368,-8217,-8241,-6241,
     -3265,-641,-385,-144,8143,-12297,7960,-33,-33,-32,32767,-16385,-16385,
     -16385,-16385,-20225,-31745,-1,-1,-1,-1,-1,-257,-769,-1761
6540 DATA 871,32760,-1,-1,-7937,-28673,16368,-241,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,
     -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-257,-16129,-24577,-16640,-16434,
     -16434,16188,-8,-29,-49,32752,16383,16383,8176
6550 DATA -8249,-7617,-1921,-129,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,
     -1,-1,-1,-129,-1,-1,-769,-1793,-15361,16383,32766,32766,-2,-4,-7,-13,
     -13,-25,-25,-25,-17,-49,-97,-65,-129,-129,-1,-129,-129,-129,-129
6560 DATA 16,111,-1,-1,-257,-1793,-15873,8128,7999,-4097,-3073,-513,-769,
     -3585,-12289,-8193,-12289,-4097,-4097,-4097,-3841,-241,-16,32766,32766,
     -2,-2,-2,-2,16383,-8961,-12801,-3841,-1761,-7225,-6157
6570 DATA -24583,8176,-14349,-3889,-193,-129,-1,-1,-1,1278,-1807,-1777,1023,
     -4,-2,2047,-14337,16383,-4,-3,-3,-4,-4,-4,-3,-7,-29,-49,-25,-13,-5,-5,
     -13,-57,-97,-193,-129,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-257,-769,-513,
     -1537,-3297,-2065,-6169
6580 DATA -6153,-2061,-2311,19708,-26113,-3073,-2049,-6145,-28673,16383,
     32767,32766,-4,-7,-13,-25,-17,-17,-97,-193,-129,-1,-1
6590 DATA 16,96,2044,-3591,-781,-313,-97,1855,30526,-2064,-3101,-1049,-1549,
     -517,-781,-269,-1799,5118,-7169,-1,-1,-1,-1,-1,-1009,-1561,-15385,16335,
     -52,-23,-29,-17,-49,-33,-193,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
6600 DATA -25,-237,-16,-1820,2535,-7193,-113,-193,-1,-1,-1,-1,-1,-769,-769,
     -769,-769,-769,-1537,-1537,-3073,-3073,-2049,-6145,-6145,-12289,-12289,
     -24577,-24577,16383,16382,32766,32766,32766,-2,-4,-4,-2
6610 DATA -2,-128,-199,-199,-69,-77,-157,-57,-97,-65,-65,-193,-129,-129,
     -129,-129,-129,-1
6620 DATA 16,51,-129,-193,-64,16354,-24625,-32353,7743,-196,-253,-1,-129,
     -129,-257,-1537,-3073,-6401,7422,-1552,-3193,-6273,-4097,-4097,-6145,
     -2049,-6145,-3073,-1025,-1537,-769,-769,-769,-769,-1537,-1025
6630 DATA -7169,-24577,-16385,-16385,16383,32767,32527,32752,32766,-4,-3,
     -13,-25 ,-97,-97,-193,-129
6640 DATA 16,13,-1,-129,-193,-65,-97,-49,-29,-221,-113,-193,-129,-1,-1
6650 DATA 112,45,9,125,50,2,113,52,4,95,64,13,89,70,6,78,66,7,71,78,1,71,91,
     10,53,93,12,42,101,5,70,101,14
6660 DATA 36,110,1,43,120,2,34,117,4,35,133,13,23,141,6,47,147,7,31,155,9,
     50,162,10,120,76,12,105,106,5,80,146,14
6670 DATA 16,14,-8185,14364,7224,3120,3120,3120,3120,3120,3120,3120,3120,
     7224,14364,-8185
6680 DATA 16,14,-32767,-32765,-32761,-32767,-32767,-32767,-32767,-32767,
     -32767,-32767,-32767,-32767,-32767,-4081
6690 DATA 16,14,-4089,6156,3096,3096,7192,14336,-8192,-32767,7,12,1048,1048,
     -993,-993
6700 DATA 16,14,-8189,6156,3096,3096,6144,28672,-8191,28672,6144,3072,3096,
     3096,6156,-8189
6710 DATA 16,14,24576,-8192,-8191,24579,24582,24588,24600,24624,24672,24672,
     -897,24576,24576,-2047
6720 DATA 16,14,-2017,-2017,24,24,24,-8165,6172,3096,3072,3072,3096,3096,
     6156,-8189
6730 DATA 16,14,-4093,6156,6168,24,24,24,-4069,6172,3096,3096,3096,3096,6156,
     -8185
6740 DATA 16,14,-993,-993,3088,3088,6144,12288,24576,-16384,-32767,-32767,
     -32767,-32767,-32767,-32767
6750 DATA 16,14,-16381,12300,6168,6168,6168,12300,-8185,12300,6168,3120,
     3120,3120,6168,-8185
6760 DATA 16,14,-16381,12300,6168,3096,3096,3096,7192,15372,-13309,3072,
     6168,6172,12300,-16381
6770 DATA 16,14,-2017,6156,2060,12,16396,16396,-16369,16396,16396,12,12,
     2060,6156,-2017
6780 DATA 16,14,-14329,14348,6168,2096,2096,48 48,15408,6192,6192,6192,14360,
     30732,-10233
6790 DATA 16,14,15420,6168,6168,6168,6168,6168 -2017,6168,6168,6168,6168,
     6168,6168,15420
6800 DATA 16,14,-8185,-32767,-32767,-32767,-32767,-32767,-32767,-32767,
     -32767,-32767,-32767,-32767,-32767,-8185
6810 DATA 16,14,30,12,12,12,12,12,12,12,12,12,1036,3084,7180,-993
6820 DATA 16,14,15584,6256,6264,6268,6254,6247,-26525,-10143,-1952,30816,
     14432,6240,6240,15600
6830 DATA 16,14,-8161,14348,7180,3084,3084,7180,14348,-8177,12,12,12,12,12,30
6840 DATA 16,14,-16353,28684,14348,6156,6156,14348,28684,-8177,-16371,-16372,
     24588,12300,6156,15902
6850 DATA 16,14,-6137,14348,6168,2072,12,7,-16383,28672,6144,3088,3096,3100,
     6166,-4077
6860 DATA 16,14,-961,-25543,-29647,-31711,-32767,-32767,-32767,-32767,-32767,
     -32767,-32767,-32767,-32767,-16381
6870 DATA 16,14,15480,6192,6192,6192,6192,6192,6192,6192,6192,12312,24588,
     -16378,-32765,1
6880 DATA 16,14,0,6147,6147,12294,24588,-16360,-32719,-32719,-16360,24588,
     12294,6147,-25597,0
```



本刊所載之全部編輯內容爲版權所有，非經本刊同意不得做任何形式之轉載或複製，各商標及圖形所有權歸其註冊公司所有。